MD/MD 互換機用

MASAYA GAMES

ADVANCED BUSTERHAWK

GLEYLANCER

グレイランサー

グレイランサー30周年記念!!

グレイランサーが30周年記念パッケージで再登場！

シューティングゲームの名作「グレイランサー」が30周年記念パッケージで再登場！

30th ANNIVERSARY

限定特典：アレンジサウンドトラック

※デザインは変更になる場合がございます。

メーカー希望小売価格

6,800円（税別）

（税込 7,480円）

Illustration by Hiroshi Aizawa

株式会社 コロンバスサークル　http://www.columbuscircle.co.jp/

©2019-2022 extreme　©2022 Columbus Circle

※この製品は株式会社エクストリームのライセンス商品です。※この製品はコロンバスサークルのオリジナル製品であり、セガ社のライセンス製品ではありません。※弊社 MD 以外 MD 互換機の動作保証等によって生じた事に関しましては責任を負いかねます。ご了承ください。

スーパーファミコン
&ゲームボーイ
著：鯨武長之介
発売中止ゲーム図鑑
SFC
サウンドファンタジー
●任天堂
●1993年ごろ発表
音楽&お絵描きのマウス対応ソフト。「サウンドファクトリー 音楽工房（仮称）」として発売、名称変更を経て中止に。後年、Wii95「シムチューン」として再生。
ジェリーボーイ2
●EPICソニー／POW
●1994年ごろ発表
田尻智ら「ゲームフリーク」が手掛けるアクションゲーム。後にタイトルを「マジックボール」と改め、発売元をPOWに切り替えて活路を探るが、発売には至らず。
ああっ女神さま
●KSS
●1995年ごろ発
大人気ラブコメを原作とした、ボードゲーム形の作品。内容がほぼ出てこないまま、SFC最後の1本になるまで発売予定に載り続けた、伝説の未発売ソフト。
エストポリス伝記Ⅱ
●タイト
銀河戦記ミレニアムソード
●マジファクト
●1995年ごろ発表
剣と魔法、巨大ロボ、銀河戦艦、クトゥルー神話など様々な要素をてんこ盛りにした新機軸ファンタジー。
特典シールイメージ
ゲームラボ
ゲームラボ
ゲームラボ
ゲームラボ
特典シール付
特濃
ゲーム知識本
取扱中！
幻のお蔵入りタイトル・ロケテスト版・ショー版
アーケード
未発売・未稼働
ゲーム大全
著：ぼくら
1973-1999
遊べなかったゲームたちを追う
ファミコンから王座を受け継ぎ、ゲームの世界をさらに進化させたスーパーファミコン
非売品ゲームソフト
ガイドブック
大会商品・雑誌懸賞・体験会・企業コラボ・業務用・付属品
SFC
GB
PS
PS2
MD
SS
FC
PCE
DC
ゲームインタビュー
直営だから在庫充実！
三才ブックス
オンラインショップ
https://sansaibooks.stores.jp/
本誌読者を特別優待！
500円オフ
クーポン発行
オンラインショップでご利用ください！
［クーポンコード：qgFAh5EU4g］
有効期限：2022/06/16～2022/07/20
QRコードで
「ゲームラボ」ページに即アクセス

CONTENTS

第1特集 1987年に参戦した最強の8BIT機を深掘り!

PCエンジン35周年

004……PCエンジンの歴史を振り返る
012……PCエンジン大解剖
014……PCエンジン開発史
016……PCエンジントリビア
020……PCエンジン非売品ゲームソフト ガイドブック
024……PCエンジン発売中止ゲーム図鑑 ハドソン編
028……PCエンジンシューティング傑作選
032……桃太郎シリーズ 全作品紹介の巻
038……PCエンジン非公認ゲーム図鑑

第2特集 2023年の発売40周年に向けて一足早く前祝い!?

ファミコン UNDERGROUND

044……ファミコン互換機誕生秘話
050……ファミコン パチモノマリオ大集合
054……ファミコン周辺機器の基礎知識
058……ファミエロ
062……アストロ忍者マン未公開資料集
064……対談 塩田信之×RIKI

068 初の東方Project公認ACゲーム 東方電幻景

070 Steamクソゲーグランプリ

072 Xbox20周年

076 ゲーセン歴史探訪 太東貿易とタイトー迎戦記

080 究極タイガーヘリ・飛翔鮫!鮫!鮫!発売記念 TATSUJIN×M2

108 GBA新作　グッドボーイ・ギャラクシー

110 Open Source Cartridge Reader V3-ALTER

112 RTAを楽しもう

116 GL Hack NEWS 2022年上半期

121 VOICEPEAK 商用可能 6ナレーターセット

122 ポケットHDMIアドバンス for GBA

マンガ&小説コーナー

086 ハンバーガーちゃんゲームラボ出張絵日記 *ハンバーガー*

088 ピョコタンのマンガレポート *ピョコタン*

092 えみゆらぼ漫画コーナー *まるたん*

098 ゲ道 *Calvet*

100 8bit年代記 STAGE02 *ゾルゲ市蔵*

126 マママイナ ～ママがエロコスしながらマイナーゲーを布教してくる～ *水龍敬*

130 平成狸ファイトぽんぽこ *霧隠サブロー*

134 ファミ魂特異点 *小林銅蟲*

138 クソゲー人生 *遠辺電慢（株）*

144 マジカル・ガジペリ・貧バ・システム2022 *雑賀保ブ*

148 教えて!!　おたく兄さん *マミヤ狂四郎*

152 オタク君 vs 博識ギャル *牛帝*

156 読者と編の電脳誌上裁判 復活版 *赤野工作*

読者コーナー

120 Talk2Talkミニ

ハドソン&NECのタッグで生まれた第三極ゲーム機

PCエンジンの歴史を振り返る

text by 前田尋之

今年で発売35周年を迎えるPCエンジン。そこで記念企画としてPCエンジンが歩んできた時代を、その年に起こったトピックと一緒に紹介しよう。

ゲーム開発者目線で設計された、開発しやすいゲーム機

PCエンジンは、NECホームエレクトロニクスがそれまで任天堂とセガしか存在していなかった家庭用ゲーム機市場への参入を狙って発売した、第三極ゲーム機である。もともとはファミコンのサードパーティーでもあったハドソンが独自のCPUおよび周辺LSIを研究開発しており、これを使用したゲーム機を共同で製品化できる協業先を探していたところに、先のNECの思惑が合致。実現したという経緯がある。

PCエンジンの中核技術を開発したハドソン自身、ファミコンで多数のヒット作を送り出してきた有力ソフトメーカーであったことから、生み出されたLSI、Hu62シリーズはゲーム開発者の目線で設計されてされていたのが大きな特徴。しかも、CPUはファミコン同様の6502ベースであったことからファミコンの開発経験者にとって扱いやすく、ファミコンの性能に限界を感じていたメーカーの支持を取り付け、多数のサードパーティーを引き入れることに成功した。特に1980年代後半のアーケードゲームは技術革新が著しく、既存のファミコンへの移植は極めて難しかったことから、PCエンジンにナムコ、タイトー、コナミ、アイレムなど、名だたるアーケードゲームの移植が集中したのも自然な流れといえる。

1988年には世界初のゲーム機向けCD-ROMドライブを発売、大容量+安価なプレスコストという特性がゲーム用メディアに合致することを証明した。特にビジュアルデモや音声・音楽の演出面における効果は絶大で、PCエンジンの存在がCD-ROMの普及に大きく普及したと断言しても過言ではないだろう。

家電やパソコンメーカー的発想による商品展開

NECホームエレクトロニクスはNECの家電部門というポジションなため、他のゲーム機メーカーでは見られない、頻繁なモデルチェンジや周辺機器展開を行った。特に「コア構想」に基づいた拡張バスを使用した商品も多く、PCエンジンの大きな特徴といえるだろう。

システムカードによるアップデート

CD-ROM²のシステムカードにも複数のバージョンがあり、追加購入でシステムアップが可能だった。

~1987

PCエンジン発進

PCエンジンは1987年に発売。この頃は家庭用ゲーム界隈で大きなトピックはなく、NECの突然のゲーム事業参入に驚きの声が上がった。

この年のおもな出来事

1986
ハレー彗星が76年ぶりに大接近

1986.1.28
スペースシャトル・チャレンジャー号爆発事故、乗組員全員死亡

1986.2.21
任天堂、ファミコン用外部記憶装置「ファミリーコンピュータディスクシステム」発売

1986.4.26
ソ連、チェルノブイリ原子力発電所で大規模な爆発事故発生

1986.7.1
シャープ、ディスクシステム内蔵ファミコン互換機「ツインファミコン」発売

1987.4.1
国鉄分割民営化により日本国有鉄道が解散、JR7社が発足する

1987.10.18
セガ、セガ・マークⅢにFM音源と連射機能を付加した「セガ・マスターシステム」発売

1987.10.19
ニューヨーク株式市場が大暴落、世界同時株安に陥る

1987.11.29
大韓航空機爆破事件発生

NEWS **1987.7**

ハドソン、CPU及び周辺LSIを独自開発

ハドソンはファミコンの開発で得た資金とノウハウをもとに、自分たちが扱いやすい高性能なCPU、GPUの研究開発をエプソンと行っていた。その結果完成したHu62シリーズをNECホームエレクトロニクスに持ち込み、新規家庭用ゲーム機の共同開発話が具体化することとなる。

HARD **1987.10.30**

PCエンジン発売

出来上がったゲーム機は、NECの高集積化技術もあって非常にコンパクトな作りとなった。ファミコンを遥かに上回るスペックでありながら、CDジャケット程度の本体サイズと、キャッシュカード大の専用ソフトはまさにPCエンジンの象徴だったといえる。

SOFT **1987.10.30**

本体同時発売ソフト、『ビックリマンワールド』『上海』発売

同時発売タイトルはスタートダッシュとしてはやや寂し目、『ビックリマンワールド』と『上海』の2タイトル。以後年内に『THE 功夫』、『カトちゃんケンちゃん』、『ビクトリーラン』の3タイトルが追加され、合計5タイトルと。これがPCエンジンのローンチラインナップとなった。

HARD **1987.12**

シャープ、X1 twin発売

PCエンジン以外のHEシステム採用第1例はシャープのパソコン、X1。もっとも、電源と映像出力部分を共用しただけの製品なので、「パソコン側からPCエンジンを制御する」といった使い方はできなかった。

1988~

PCエンジン躍進期

年を追うごとに劇的にメーカーもソフトも増加、独自のゲーム文化を育んでいった。

この年のおもな出来事

1988.3.18
日本初の全天候型ドーム球場「東京ドーム」開場

1988.10.29
セガ、CPUに68000を搭載した16ビットゲーム機「メガドライブ」発売

1989.1.7
昭和天皇崩御。翌日元号は平成へ

1989.4
テトリス事件。セガ、メガドライブ用ソフト『テトリス』を発売中止へ

1989.4.21
任天堂、ソフト交換型携帯ゲーム機「ゲームボーイ」発売

1989.11.10
ベルリンの壁崩壊

1989.12.29
日経平均株価が史上最高値の38,957円44銭を記録

1990.10.3
西ドイツに東ドイツが編入される形で統一

1990.10.6
セガ、カラー液晶搭載の携帯型ゲーム機「ゲームギア」発売

1990.11.21
任天堂、16ビット家庭用ゲーム機「スーパーファミコン」発売

1990.11.30
日本衛星放送（JSB）がサービス放送を開始

1990.12.5
シャープよりスーパーファミコン内蔵テレビ「SF1」発売。画面サイズは14型と21型の2種類

HARD **1988.9.27**

PC-KD863G 発売

PCエンジン（HEシステム）を内蔵したパソコン用ディスプレイ。HuCARDスロットとコントロールパッド差込口を1つずつ備えており、それ以外の拡張性や外部映像出力はない。クリアな映像でゲームを楽しめるのが嬉しい。

HARD **1988.10.30**

徳間書店インターメディア、「PC Engine FAN」創刊

「ファミリーコンピュータMagazine」で知られる徳間書店インターメディアが初のPCエンジン専門誌を創刊した。なお、1ヶ月遅れで「月刊PCエンジン」（小学館）、「勝PCエンジン」（角川書店）、2年遅れで「電撃PCエンジン」（メディアワークス）が創刊している。

HARD **1988.12.4**

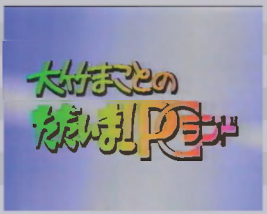
CD-ROM² 発売

PCエンジンの戦略的周辺機器というべきCD-ROMドライブがこの時期に発売された。当初は物品税の課税を避けるためにCD-ROMドライブとインターフェースユニットが別々に発売されたが、翌年から消費税の施行に伴い、セットでの販売に移行した。

NEWS **1989.4.4**

「大竹まことのただいま!PCランド」放送開始

大竹まことをメイン進行役に据えた小学生向けバラエティ番組。メインスポンサーがNECホームエレクトロニクスとハドソンだったことからゲーム紹介はPCエンジンタイトル限定であった。また、同時間帯の後続番組として「聖!PCハイスクール」、「そのまんま東のバーチャル情報局」などがある。



SOFT **1989.9.15**

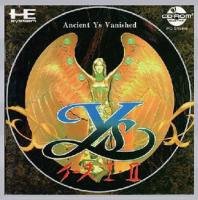
ハドソン、『スーパー桃太郎電鉄』発売

基本ルールはファミコン版に準じているが、貧乏神の登場や借金の概念、各種カードによる駆け引きなど多数の追加要素を導入。以後シリーズの基本要素を本作で確立した。

SOFT **1989.12.21**

ハドソン、『イースI・II』発売

パソコンでは別々のタイトルだった『I』と『II』を1つにまとめたパワーアップ移植。CD-ROMの大容量を生かした各種デモやキャラクターのカットイン、声優による肉声など、ゲームにおけるCD-ROM活用の偉大な手本となった。



HARD **1989.11.22** ※PCエンジンコアグラフィックス、スーパーグラフィックスは12月8日発売

PCエンジンシャトル、コアグラフィックス、スーパーグラフィックス発売

NECホームエレクトロニクスは1989年の年末商戦に3つのPCエンジンを投入した。拡張性をオミットして価格を下げたエントリーモデルの「シャトル」、スプライトやBGの能力を2倍に引き上げたハイエンドモデルの「スーパーグラフィックス」、従来モデルをビデオ出力化した「コアグラフィックス」と、3方位攻略を敷いた。

HARD **1990.12.1**

PCエンジンGT発売

ゲームボーイに対抗する形で発売された、TFTカラー液晶搭載の携帯型ゲーム機。媒体がHuCARDであることを生かして、従来のPCエンジンのソフトがそのまま動作する点が大きな特徴。専用TVチューナーも発売された。

SOFT **1990.12.7**

ハドソン、『ボンバーマン』発売

ファミコンの同名タイトルを大幅にパワーアップ移植。マルチタップで5人プレイでき、本作が以後のシリーズの方向性を決定づけた。

TOPIC マルチタップで多人数プレイの楽しさを定着させた

PCエンジンは本体にパッド差込口が1つしかない替わりに、マルチタップを介して5つまでのパッドが接続できるようになっている。これらが本体の低コスト化とダウンサイジングに寄与したわけだが、同時に偶然にもマルチタップによる5人同時プレイが定着。ゲームの遊び方を大きく広げることに繋がったといえる。

それまでのゲーム機は1人または2人で遊ぶものがほとんどで、パーティーゲームという概念自体が乏しかった。PCエンジンがあったからこそ『ボンバーマン』や『桃太郎電鉄』がパーティゲームとしてブレイクしたわけで、本機が存在しなかった場合、そういったジャンル自体が生まれなかったのかもしれない。

1991~

CD-ROM普及期

ソフト媒体はほぼHuCARDからCD-ROMに移行。ゲームとの親和性が証明された。

この年のおもな出来事

1991.1.17
クウェートで湾岸戦争が勃発

1991.5.31
セガ、日本IBMと共同開発したパソコン「テラドライブ」発売

1991.7.1
SNK、アーケード互換家庭用ゲーム機「NEOGEO」発売

1991.9.9
SMAPが「Can't Stop!! -LOVING-」でCDデビュー

1991.12.12
セガ、メガドライブ用CD-ROMドライブ「メガCD」発売

1992.3.4
任天堂、スーパーファミコンを大容量化する周辺機器「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ」をフィリップス社と共同開発の発表をするものの、後にお蔵入りに

1992.3.14
東海道新幹線で、「のぞみ」が運転開始

1992.4.25
セガ、CD-ROM一体型メガドライブ「ワンダーメガ」発売

1993.4.23
セガ、「メガドライブ2」「メガCD2」同時発売

1993.11.1
欧州連合（EU）発足、ユーロが導入され単一市場となる

1993.12.1
任天堂、ファミコンの本体デザインを一新した「ニューファミコン」発売

HARD **1991.9.21**

PCエンジンDuo発売

PCエンジン本体とスーパーCD-ROM²を一体化したオールインワンモデル。背面の拡張バスは削除され、コア構想の終焉をNEC自身が結論づけた。なお、専用バッテリーや液晶モニターなどのオプションも用意され、アウトドア志向なモデルでもある。

HARD **1991.12.13**

PCエンジンLT発売

PCエンジンにTVチューナーとTFT液晶モニターを内蔵した上に、そのままCD-ROM2システムに接続できる、最強のPCエンジン。99 ,800円という強気すぎる価格設定とバッテリー未搭載なことから一部の好事家のみが購入するモデルとなった。

HARD **1991.12.13**

スーパーCD-ROM² 発売

従来のCD-ROMドライブ+インターフェースユニットという2ピース構成を1つにまとめたCD-ROM²で、大幅なコストダウンを実現した。さらに、スーパーCD-ROM²のゲームもそのまま動作することが特徴でもある。従来のCD-ROM²ユーザー向けに、スーパーシステムカードも本機に先駆けて発売された。

SOFT **1992.3.26**

ハドソン、『天外魔境II 卍 MARU』発売

スーパーCD-ROM²の能力を余すところなく見せつけた、PCエンジンオリジナルの大作RPG第2弾。東洋を舞台とした世界観と重厚なシナリオから、以後もPCエンジン発のタイトルとしてさまざまなゲーム機で続編が発売された。

SOFT **1992.8.7**

NECアベニュー、『ドラゴンナイトII』発売

前代未聞のパソコン向け美少女ゲームからの移植版。さすがに家庭用ということで露出は抑えられているが、本作の発売を機にPCエンジンへの美少女ゲームからの移植が増えることとなった。

SOFT **1992.10.23**

コナミ、『スナッチャー』発売

パソコン版にボイスや演出を大幅に追加したパワーアップ移植。未完だったACT3が初めて収録され、PCエンジンの能力の高さを見せつけた。

HAARD **1993.3.25**

PCエンジンDuo-R発売

PCエンジンDuoからバッテリーや液晶モニターなどのオプション接続機構を取り除いた廉価版モデル。一気に2万円ものコストダウンを実現したことからそのコストパフォーマンスの高さが評価され、人気の定番モデルとなった。

SOFT **1993.6.12**

NECホームエレクトロニクス、『ストリートファイターII'』発売

ゲームのプレイ感覚を優先するべく、CD-ROMではなく専用の大容量HuCARDで発売された。高レベルな再現度はファンからも評価が高い。

HAARD **1993.12.1**

レーザーアクティブ発売

本機はもともとバイオニアが発売した拡張型LDプレイヤーで、NECホームエレクトロニクスからもOEM版が発売されている。本体右下にあるコントロールバックスロットに「PCエンジンLD-ROM²パック」や「メガLDパック」を装着することでそれに対応したゲームが楽しめる（もちろん従来のHuCARDやCD-ROM²タイトルもプレイ可能）。LD-ROM²対応ソフトはゲーム店ではなく、主にビデオ店で販売されていた。

TOPIC 拡張機器がスタンダードメディアになる快挙

通常、ファミリーコンピュータディスクシステムをはじめ、ゲーム機の歴史において外部拡張機器が標準メディアとして定着することはほとんどありえない。理由はユーザーに高額な出費を強いる上に、メーカーにとっても普及台数の面で劣る周辺機器向けのソフトを発売するというリスクを取りたがらないからだ。しかし、この常識をひっくり返した事例が唯一存在する、それがPCエンジンの周辺機器CD-ROM²システムである。

CD-ROM²の発売当時価格はドライブとインターフェースユニットを合わせて59，800円、PCエンジン本体よりもはるかに高額な価格設定であった。それまでのパソコン用CD-ROMドライブが30万円もしたことを考えれば破格とはいえ、かなりの冒険であったことは想像に難くない。しかし、『イースI・II』や『天外魔境』などCD-ROMならではの圧倒的な表現力を持つタイトルを多数発売、PCエンジンの大きなアドバンテージへと繋がっていった。もし、CD-ROM²が発売されていなかったら、ここまで長年戦いぬくことはできなかったかもしれない。

1994~

PCエンジン世代交代と衰退

1994年に後継機、PC-FXを発売するも不振が続き、以後は混迷の時代を迎える。

この年のおもな出来事

1994.3.20
松下電器産業、「3DO REAL」発売

1994.9.4
関西国際空港開港

1994.11.22
セガ、「セガサターン」発売

1994.12.3
ソニー・コンピュータエンタテインメント、「PlayStation」発売

1995.1.17
阪神・淡路大震災が発生

1995.3.20
オウム真理教によって地下鉄サリン事件が発生。13人が死亡、5,510人が重軽傷

1995.7.21
任天堂、立体表示可能なゲーム機「バーチャルボーイ」発売

1995.11.23
Microsoft Windows 95が日本で発売開始

1996.6.23
任天堂、「NINTENDO64」発売

1998.11.27
セガ、モデムを内蔵した家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」発売

2000.3.4
ソニー・コンピュータエンタテインメント、「PlayStation2」発売

2001.9.11
アメリカ同時多発テロ事件発生

2001.9.14
任天堂、同社初の光学ドライブ搭載ゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」発売

NEWS **1994.5**

PC-FXの仕様発表

32ビット次世代ゲーム機が続々発表される中、NECも後継機種を発表。アニメ動画の再生に強く、ポリゴン機能は持たない2D表現に特化したマシンであった。

HARD **1994.6.25**

PCエンジンDuo-RX発売

Duo-Rからさらに1万円安くなり、ついに29,800円と、3万円を割る希望小売価格を実現した。格闘ゲームなどの操作に便利な6ボタンパッドを標準搭載していており、本機がPCエンジン最終モデルとなった。

HARD **1994.12.23**

PC-FX発売

SCEのプレイステーション、セガのセガサターンに続けとばかりにNECホームエレクトロニクスがPCエンジンの後継機として発売した32ビットゲーム機。PCエンジンで培ったノウハウをもとに多数の拡張ポートを備えており、PC-9801の外付けCD-ROMドライブとしても使用できるなど、ユニークな機能もあった。

NEWS **1996.2**

徳間書店インターメディア、PCエンジン開発機「でべろ」発売

PC Engine FANの誌上限定で通販されたPCエンジン用ソフト開発ツールで、これに加えて解説書を兼ねたCD-ROM&フロッピーディスク付きムックを購入する必要があった。いわゆるツクールのような簡易的なものではなく、BASICやアセンブラによるプログラムにまで対応した本格的なモノ。

SOFT 1998.4.24

PC-FX最後のソフト、『ファーストKiss☆物語』発売

PC-FXソフト最後のタイトルはNECホームエレクトロニクスから発売された恋愛アドベンチャーゲーム。18歳以上推奨として発売されたため、一部のCGではぎわどいものが存在するのも、ギャルゲーハードの名をほしいままにしたPC-FXならではといえる。

NEWS 1998.6

NECホームエレクトロニクス、ゲームハード事業からの撤退

1990年前後は任天堂のスーパーファミコンに次ぐシェア2位の地位をキープしていたNECホームエレクトロニクスだが、1994年以降のゲームソフトが急速に3Dポリゴンへとシフトしていく潮流を読み違えて2D専用ハード、PC-FXを発売したことから売上不振となり、1998年6月に家庭用ゲーム機事業からの撤退を発表した。なお、同時にドリームキャストへの参入を発表しており、以後はソフトメーカーとして他社ハードへのソフト供給をする方針を明らかにした。

SOFT 1999.6.3

PCエンジン最後のソフト、『デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2』発売

開発自体はかなり早い段階で完了していたと思われるPCエンジン最後のソフトで、元はパソコンからの移植作品。ソフマップとメッセサンオーの2店舗のみの取り扱いという特殊な販売方法が採られ、出回り数も相当少ないと思われるレアタイトル。

NEWS 2000.3.31

NECホームエレクトロニクス、事業終了および精算へ

NECは1999年9月28日に発表したNECグループ事業戦略説明会にて不採算部門となっていたNECホームエレクトロニクスの解散を発表、翌年3月31日に事業終了することとなった。これによってPCエンジンやPC-FXをはじめ、同社が保有していた数々の知的所有権はNECに譲渡。1953年に「新日本電気」の名称で設立されたNECグループの家電部門は、この発表を持って47年の歴史に幕を閉じることとなった。

HARD 2020.3.19

コナミデジタルエンタテインメント、PCエンジンmini発売

ファミコンに端を発するレトロミニゲーム機のブームを受けてコナミデジタルエンタテインメントから発売されたPCエンジンのミニゲーム機。実機を85%縮小したサイズのボディに合計58タイトル（海外版重複タイトル含む）の名作タイトルが収録されており、さらに『ファンタジーゾーン』や『グラディウス』など一部のタイトルでは現在の技術でさらにアーケードに近い移植を実現した「near Arcade」モードを搭載するなど、開発者の並々ならぬこだわりを感じさせる仕上がりとなっている。

TOPIC PCエンジン&PC-FX消滅後の顛末は

PCエンジンおよびPC-FXの市場が閉じたあとのNECホームエレクトロニクスについては上記で少々触れたが、記しきれないトピックを本項でまとめてみたい。発売当時のPCエンジンの諸権利は共同開発していたハドソンとNECホームエレクトロニクスの2社が保有していたが、現在はコナミデジタルエンタテインメントとビックローブの2社がそれぞれ保有している。

ハドソンは1998年の北海道拓殖銀行破綻で資金繰りが悪化したことが原因で、何度かのコナミからの第三者割当増資の結果、2005年にはコナミの子会社となった。さらに2012年にコナミデジタルエンタテインメントに吸収合併されたのちに翌年にはハドソンブランドも消滅している。

一方、NECホームエレクトロニクスは上記の通り法人格が精算されたが、NEC本社が引き取ったPCエンジンの諸権利をインターネットプロバイダ事業を運営するビックローブへ移管。以後ビックローブはNECグループを離脱して紆余曲折ののちにKDDIグループに収まるが、権利はそのまま同社が保有して現在に至っている。

PCエンジン大解剖

ファミコンと同じ8bit機なのに、美しい画面で高性能を見せつけたPCエンジン。大ヒットを連発していたゲームメーカー・ハドソンと、国産PCの覇者NEC（NECホームエレクトロニクス）の共同開発というのも、何やらすごそうだ。今回は、メインストリームだった小さくて四角いヤツら。初代・コアグラ・コアグラⅡの3機種を分解して、中身を見ていこう！

text by pusai

初代から美しい基板！　3機種とも大きな変化ナシ！

PCエンジン、PCエンジンコアグラフィックス、PCエンジンコアグラフィックスⅡと分解して基板を調べていったところ、その差は意外と小さかった。

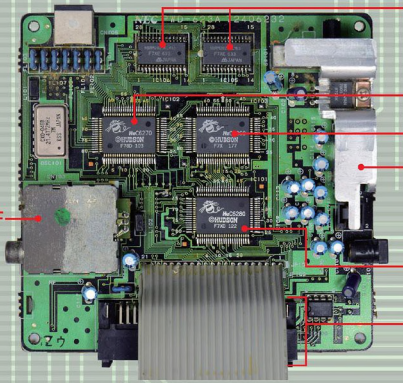
初代とコアグラでは、映像出力がRFからコンポジットに変更されている。しかしCPUやグラフィックなど、搭載チップや基本設計はあまり変わっていない。コアグラとコアグラⅡも、違いはごくわずか。

基板のパターンやコンデンサの数など、細かい差はあるものの、性能や信頼性に大きく影響する変更はなく、マイナーチェンジと言っていいだろう。

そんなわけで、初代を中心に各部を説明していき、微細な差を補足することにした。

PCエンジン

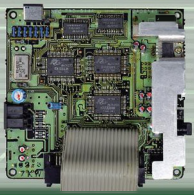
映像出力がRF。基板のパターンがほとんど直角になっており、見た目は大変美しい配線だ。基板裏には、シールドがハンダ付けされていた。



PCエンジン コアグラフィックス

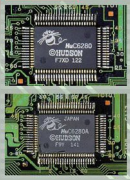
映像出力がコンポジットに。基板のパターンが変更され、より合理的に。CPUとVCEは修正版になっている。基板裏のシールドは、ケース側に取り付けられている。

PCエンジン コアグラフィックスⅡ



電源などのコンデンサが、ルビコン製から日コン製に変更されているが、どちらも信頼性は高い。CPUとVCEは、なぜか初代と同じ型番に逆戻りしていた。

CPU
ハドソン HuC6280



モステクノロジー社の「MOS 6502」ベースのCPU。6502は8bit時代のゲーム機によく採用されており、ファミコンやAtari 2600も6502ベースのCPU。この6502は、同クロックのZ80に対し、倍の性能と言われていた（ただしZ80の方が命令数が多く使い勝手はいい）。HuC6280は6502を拡張したもので、高クロック化、命令の拡張、さらに音源まで内蔵している。クロックは7.16MHzとなっており、1.79MHzだったファミコンの４倍！

音源部分は波形メモリ音源で、最大６和音。コアグラでは「HuC6280A」となっており、これは音源部分のバグフィックス版のようだ。ただしなぜか、今回分解したコアグラⅡでは「HuC6280」に戻っていた。

VDC
(Video Display Controller)
ハドソン HuC6270

グラフィック機能を司るチップ。ハドソンが設計し、後述するHuC6260と組み合わせて使われた。グラフィックの性能は、最大512色（スプライトや背景は16色）、最大解像度は512x240、スプライト数は64個、BGは1とファミコンよりはるかに豪華（ファミコンは解像度256x240。通常の方法では同時発色25色）。スプライトの大きさも最大で32x64ピクセルまで出せ、巨大なキャラの表示もお手の物だった。ちなみにグラフィック性能が強化されたモデルのスーパーグラフィックスは、HuC6270を２個搭載して超豪華なグラフィックを実現。

蛇足にはなるが、PCエンジンは8bitハードではあるものの、データバス（CPUやVRAMの接続）は16bitとなっている。

VCE
(Video Color Encoder)
ハドソン HuC6260

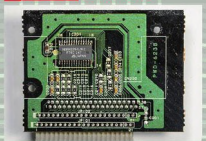
映像出力のためのチップ。通常はグラフィック関連は１チップにされるが、PCエンジンでは２チップ構成になっている。こちらは映像出力や同期信号を制御。色情報もこちらのチップで制御しており、カラーパレットなども持っている。コアグラでは「HuC6260A」とフィックス版になっているが、コアグラⅡは元に戻っていた。

VRAM
SRAM 64KB

VRAM（ビデオメモリ）は64KB（256bit x2）のSRAMを搭載。DRAMよりも高価＆高速だったSRAMを採用しており、容量も当時のゲーム機としては破格の豪華さ。なにしろ、ファミコンのVRAMは2KBしかなかったのだ。なお、ファミコンもSRAMだが、MSXやSG-1000などはDRAM。

なお、メモリチップのメーカーはエプソン。PCエンジンのチップ開発には、NECよりも前にエプソンが関わっており、やや感慨深いものがある（メモリの選定に影響したかどうかは不明）。

RAM
SRAM 8KB



メインメモリも高速なSRAMを採用。珍しいことに、メイン基板ではなくHuカードスロット側のサブ基板に搭載されている（写真はサブ基板全体。背面にはカードスロットがある）。

Huカードに RAM搭載のものもあるので、それとの親和性を考えての配置なのかもしれない。容量は8KBなのだが、これでもファミコンの４倍。メーカーは、こちらもエプソン製。

電源回路

比較的シンプルな設計。電源部分にはヒューズが搭載されており、電源が入らない場合は交換で治ることもある。このヒューズの手前のダイオードは、初代からコアグラになる際に変更。逆に言えば、その程度の差しか見当たらない。コアグラからコアグラⅡになる際には、コンデンサがルビコン製から日コン製に変更。こちらも、大きな品質差は無いと思われる。

拡張バス

PCエンジンはコア構想として、拡張を考えた設計となっている。背面の拡張バスからは、コンポジット出力やRGB出力、さらにはデジタル映像出力などの信号も出ている。1987年のハードとは思えないほど先見の明があると言えるだろう。

PCエンジン開発史

PCエンジン現役当時から、開発者・ライターとして活躍を続ける業界屈指の事情通が語る！　PCエンジンことのはじめ！

text by 岩崎啓眞

●NECサイド

PCエンジンはNECとハドソンの二つの会社の思惑が一致して作られたハードだけど、ここではその両者が出会い、PCエンジンが出来るまでの話を書きたい。

まず最初は初動の早かったNECの話から。

1984年。シャープ・NECがファミコンのヒットを見て、これを凌駕するハードを作れないかと相談をするが、結局いい案は出ずお流れになる。当時NECはエポックのカセットビジョンのLSIを生産していたのもあり、大きな市場を狙いたかったのだろう。

そして1985年、今度はNECの別部署でファミコンの大ヒットを見てCD-ROMを使ったゲームハードを検討するタスクフォースが出来る。

当時としては最新の記憶メディアで卓越した容量だったCD-ROMを使って、ゲームを足掛かりに教育市場あたりまでカバーして狙う企画だったらしい。

NECホームエレクトロニクスがあるのでCD-ROMドライブや周辺の一式はそこから供給するとして、ファミコンと比べて一目で違いがわかる画像とサウンドが必要とタスクフォースは考えた。

ところがこの企画は頓挫してしまう。価格が10万円ぐらいになるうえに、ゲームに適したグラフィックやサウンドのチップを作るノウハウをNECが持っていなかったのだ。

だから、そのノウハウを持っているパートナーが必要だということで、任天堂をはじめ、様々なところにNECは「CD-ROMでゲームマシンを作りませんか」という話を持っていくのだけど、どこからも断られてしまう。ここまでが1986年春までの話。

●ハドソンサイド

ここで話を1985年の夏ごろに戻す。この頃、ハドソン社内で後のPCエンジンになるビデオチップの開発がシャープと協業で始まっていた（なおパートナー企業には異説があり、単独だった・シチズン・シチズン＆シャープと全部で4説ある。ただ複数の証言からシャープはほぼ確か）。

なぜ開発を始めたのかというと、ハドソンは社内にハード開発部隊を持っており、ファミコンソフトを2年作ってきて「これならファミコンより性能がいいものを作れるだろう、そしてそういうチップを作れば売れるだろう」という理由だったようだ（「なぜ」については動機は曖昧だ）。

そしてハードの開発は進んで1985年の冬～86年初頭にブレッドボード（LSI化する前の回路）としてビデオチップが完成する。この性能が良いというので実際に作りましょうというところで、なんとシャープが開発から降りてしまう。

理由についてはさっぱりわからない。任天堂さんとの関係という話もあったが、それよりは金額面で折り合わなかったというのが事実だったのではないかと思う。

いずれにしても、これでパートナー企業を探すことになるが、ほどなくセイコーエプソンと組んで作ることになる。

ここで重要なことがあった。それはセイコーエプソンが6502のライセンスを持っていたことだ。6502はファミコンでも使われたチップだが、当時の8ビットCPUの中では高速でプログラムが小さくなるメリットがあった。

この時、ハドソンが持っていたのはビデオチップの設計図だけで、まだCPUを何にするのか決めていなかった。もちろんファミコンで6502には慣れていたので、セイコーエプソンのライセンスを使うことにして、CPUは6502の改良型とすることになる。

そしてサウンドチップ・ビデオチップ・CPUの3つのチップセットにするということで、チップ化が進行していく。

こうしてPCエンジンのチップセットの基本が出来上がるのが、1986年の初頭から春先。

●NEC＆ハドソンの合流

ところで、チップを作ったところで、売り先がなければ話にならないわけで、ハドソンはこの時期、あちこちのメーカーにPCエンジンのチップを売り込んでいた。

証言で聞いたところでは、ソニー・任天堂・セガなど、およそ買ってくれそうな会社には片っ端から声をかけたらしいのだけど、どこもまとまらなかった。

岩崎啓眞　プログラマー・ライター。PCエンジンでは『イース I・II』『天外魔境II 卍MARU』などの開発に関わる。また、「マル勝PCエンジン」「電撃PCエンジン」などでのライター活動でも知られる。

『上海』のタイトル画面。"PUSH START BUTTON!"が残ってしまった。

PCエンジンDuo。NECは、当初からCD-ROM一体型マシンを想い描いていたという。

これが1986年春、工藤副社長がパソコン関係各社の集まる会合でNECの渡辺和也支配人（と表記されることが多い）と会ってハドソンのチップの話をしたことから、大きく話が動く。

よほどNECは当時CD-ROMゲームマシンを作るパートナーを探していたらしく、その日のうちに当時NECホームエレクトロニクスにいたミスターPCこと後藤富雄氏に連絡が行き、後藤氏は翌日にハドソンに向かう（会合の翌日だとあらゆる証言で言われている）。そして試作機のデモを見て、これならCD-ROMと組み合わせにして念願のゲームマシンが作れると判断する。

こうして1986年の春にNECとハドソンは出会って、PCエンジンの事業化に乗り出す。

ところでNECは最初からCD-ROMマシンを本丸と考えていたが、いくら安くしても10万円近い価格になるのは間違いなく、そんな値段のゲームマシンが売れないのは明らかだった。

そこで最初はファミコンと同じROMマシンとして販売し、そこにあとから拡張としてCD-ROMを搭載することで値段が少しは安く見えるようにして、量産効果が出てコストが下がったら一体型マシンを売るのを戦略にする。

つまりPCエンジンは最初からCD-ROMを搭載したマシンが本命で、ROMマシンはそこまでのつなぎで、その戦略はNECからやってきたわけだ。ただCD-ROMはNECが主導で持ってきたが、ハドソンの中でも1986年ごろになると「CD-ROMは凄いのではないか？」と興味津々になっていたので、NECの提案自体は渡りに船だったと証言がある。

それはともかくNECから販売するのも決まって、ハドソンはエプソンとともに急ピッチでチップを作っていくのだけれど、ここで問題が発生する。ビデオチップが大きすぎて1チップに納まらなくなってしまうのだ。そこでビデオチップをカラーエンコーダとグラフィックそのものを処理するチップの2つに分割することにして、本来は1チップになるはずだったサウンドチップをCPUと一体化することになる。

こうしてトラブルはあったが、1986年の夏頃にチップがほぼ完成する。

ただチップがあっても開発環境がなければゲームは作れない。そこで1986年の夏からハドソンは開発機の開発を始め、これがソフトまで含めて何とか形になったのが1987年の初頭。

●そして発売へ

そしてローンチソフトのラインアップとして『ビックリマンワールド』、『THE功夫』、『カトちゃんケンちゃん』、『ビクトリーラン』、『邪聖剣ネクロマンサー』が決まって開発がスタートする。

だが1987年の夏前に『カトちゃんケンちゃん』、『ビクトリーラン』、『ネクロマンサー』が遅延するのがはっきりしてきた。これではまずいということで、1987年6月頃に急遽『上海』がローンチソフトに追加され、当時のハドソンのビジネス部隊からプログラマを連れてきて開発が突貫工事で行われる。

そして8月末にはマスター（ROMの元になるプログラム）を納品する。ところがマスターを入れた後、コントローラのボタンの名称がSTARTからRUNに変更されるが、製造工程の都合でマスターを交換することが出来ず、『上海』はタイトルに“PUSH START BUTTON!”と表示される唯一のソフトになる。

そしてPCエンジンのソフトの1番が与えられた『THE功夫』に、なんと発売寸前にハードの初期化に問題があり、起動しない場合がある致命的なバグが1987年10月3月のとしまえんのショーで発覚。急遽『THE功夫』は発売延期となりバグの入ったカードは回収される（回収された『THE功夫』は電源を何度か入れなおすとたいていは動くので、商品と区別がつくようにカードに穴を開け、注意書きをつけて販売店に配布された）。

こういったことを経て、1987年10月30日にPCエンジンは発売されるのである。

そして1年後の1988年12月4日、NECの夢だったCD-ROMを発売し、さらにその3年後の1991年9月21日、NECのもともとの目標だったCD-ROM一体型マシン、PCエンジンDuoを発売し、CD-ROMを使ったゲームマシンのパイオニアとして名前を残すことになるのだ。

PCエンジン Engineトリビア

知っておきたい
ムダ知識

PCエンジンと言えばコア構想。これにより様々な周辺機器が生まれ、新しい表現が生み出されていったわけです。そんなわけで今回は、周辺機器やマルチメディア系のタイトルを中心にお届け。幻となっている周辺機器・10キーコントロールパッド（KS-PD10）にちなみ、10個のトリビアを用意しました。 text by 酒缶

トリビア構想は、楽しさ広げる未来形

ファミコン全盛の1987年10月、ファミコンに真っ先に参入したはずのハドソンががっつり関わるゲーム機・PCエンジンが発売されました。

ロンチには当時人気の「ビックリマン」を使った『ビックリマンワールド』を投入。翌11月には、「加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ」の勢いを借りて『カトちゃんケンちゃん』をリリース。ファミコンは『たけしの挑戦状』や『さんまの名探偵』などで、すっかり「オレたちひょうきん族」陣営になっており、これに対抗する意図があったのかもしれません。

CDがまだ音楽用の媒体だと思われていた時代に、いち早くCD-ROMを周辺機器として採用。周辺機器を何でもかんでもつなげてしまおうとするコア構想で夢が広がる一方、メーカーの夢を体現するにはいくらお金があっても足りないという、ユーザー泣かせのとんでもないゲーム機に成長しました。比較的メジャーなハードゆえにメジャーな話題も多くなりますが、ぜひトリビアをお楽しみください。

PCエンジンは幼児向けにも力を入れていた!?

PCエンジンは、ファミコンでは実現できないアーケード移植で硬派なお兄さんを引き付けました。一方、CD-ROM採用以降はビジュアルやボイスを活かした美少女ゲームで軟派なお兄さんを呼び込みました。

この２点にハードの価格が高いことも相まって、PCエンジンはファミコンよりも上のユーザー層を狙っている印象が強いのですが、実は幼児もしっかりと狙っていました。『キッズステーション』は、対象年齢「２才６ヵ月～」の幼児向け学習ソフトのシリーズで、６種類のタイトルが発表されています。あまりにも認知されていないため、国内屈指のPCエンジンコレクターさえも存在を確認しきれず、幼児が実際にプレイしたかどうかは、今を持って謎のままですが……。

AV女優ならぬ“セクシーアイドル”が大活躍!?

かつては「AV女優」と呼ばれていた人たちは、今では「セクシー女優」と呼ばれることが多くなっています。この「セクシー」を90年代に採用していたのが、PCエンジンでした。『セクシーアイドル麻雀』シリーズ3作品と『スロット勝負師』では、AV女優として活躍していた出演者をセクシーアイドルと称していました。

その呼び方が功を奏したのか、飯島愛さんが『飯島愛　グッドアイランドカフェ』(SS)、朝岡実嶺さんが『西村京太郎トラベルミステリー　悪逆の季節 東京～南紀白浜連続殺人事件』(3DO)、憂木瞳さんが『お嬢様を狙え!!』(SS)、藤谷しおりさんと安藤有里さんが『バーチャルカメラマン』シリーズ(3DO)に出演。PCエンジン以降のハードでは、多くのセクシーアイドルがゲームに活躍の場を増やしていきました。

脱衣麻雀に続いて将棋もセクシーに!?

90年代には麻雀ゲームが脱衣麻雀だらけになり、セクシー全盛期を迎えるPCエンジンですが、その先鞭をつけたのが89年発売の『麻雀学園　東間宗四郎登場』でした。後に露出を控えめにした『麻雀学園MILD 東間宗四郎登場』が発売されるほど、セクシーな脱衣麻雀だったのです。脱衣とは無縁と思える将棋には、また違った方法でセクシーを表現したゲームがありました。

『森田将棋PC』では、取扱説明書の表紙にモンスターとはいえ全裸の女性を登場させることで、セクシー将棋になってしまいました。コマがモンスターになるだけで、ゲーム自体にセクシーさは皆無なんですけどね。

PCエンジンが家庭に4人プレイを普及させた

マルチタップというと、スーパーファミコンの印象が強い人もいるでしょう。しかし、任天堂のタイトルはマルチタップを使わない2人プレイが標準で、NINTENDO64ではしれっと本体だけで4人プレイを実現。

そんなマルチタップの元祖は、実はPCエンジン。PCエンジンの本体には1つしかコントローラが接続できないため、ロンチの時点でマルチタップが発売されていたのです。マルチプレイを代表する『ボンバーマン』も、最初にマルチプレイに対応したのはPCエンジンの『ボンバーマン』から。家庭用ゲーム機に4人プレイを普及させたのは、名実ともにPCエンジンなのです。

椎名へきるはPCエンジンが育てた

91年にスーパーCDロムロムが発売されると、パソコンからの美少女ゲームの移植が増えました。18禁タイトルをそのまま移植できないため、エッチな表現を抑える代わりに、声優のボイスが入ったことが、当時新人の椎名へきるさんに追い風になりました。

しかも、単なる追い風ではなく、徳間書店インターメディアが発売した『秘密の花園』、『初恋物語』、『電脳天使 デジタルアンジュ』の3タイトルでは、取扱説明書の登場人物紹介でキャラクターと並んで声優の写真が掲載。さらに、椎名へきるさんに2ページを費やすという特別扱い。椎名へきるさんが出演していない『ヴァージン・ドリーム』では、集合写真1枚しか掲載されていないことからも、好待遇が理解できることでしょう。

PCEでデビューしたアイドルが存在する

1990年発売の『みつばち学園』で、アイドルオーディションが開催。プレイヤー自身が新任教師として、アイドル候補5人ずつで構成された4つの組による4つのストーリーを体験したうえで、ひとりを選んで応募するようになっていました。

その結果、ミスCDロムロムに選ばれた井上麻美さんは、『聖竜伝説モンビット』のモンビットテーマ曲「青春はちっぽけな僕たち」で歌手デビューを果たし、『井上麻美★この星にたったひとりのキミ』に主演。PCエンジンで十分なキャリアを積んだ後は、『湾岸デッドヒート+リアルアレンジ』(SS) への出演が確認されています。

コナミはときメモでPCエンジンを卒業した

91年の『グラディウス』でPCエンジンに参入したコナミは、『スナッチャー』や『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』など、一線級のタイトルを発売。

しかし94年の『ときめきメモリアル』を最後に、伝説の樹の下でPCエンジンを思いっきり振ってしまいました。『ときメモ』はPCエンジン版のみ、キャラクターに生年月日が設定されていて、藤崎詩織以外のキャラクターがリアルに年を重ねてしまうのも問題だったのかもしれません。40才を超えると年齢が気にならなくなったようで、令和にコナミが『ときメモ』を収録したPCエンジンminiを発売したのは、本当に感慨深い出来事でした。

PCエンジンならば本格的なお絵描きも可能

家庭用ゲーム機でお絵描きと言えば、『マリオペイント』（SFC）や『びっくりマウス』（PS2）のようにマウスの使用が基本で、ファミコンの「おえかキッズ」のなんちゃってタブレットとペンはレアケース。ニンテンドーDSでやっと、周辺機器なしで手描きが可能になったのです。これに対し、PCエンジンでは立派なタブレットが用意されていました。

お絵かきソフトの『アーティストツール』とイラストブースタ（PI-AD4）を揃えれば、タッチパネルに専用ペンを走らせて、本格的なお絵描きが可能。タッチパネルは透明なので、トレース作業も簡単にできました。描いた絵を印刷するプリントブースタ（PI-AD3）や、画像を読み込むフォトリーダ（PI-AD5）まで揃えれば、プロ気分を味わえたのです。金額は十分プロ級ですが。

ソニーがPCEとMDでポケモン商法を先取り!?

初代『ポケモン』の発売から約２年前の1994年に、ソニー・ミュージックエンタテインメントはポケモン商法の元祖とも言うべきタイトルをリリースしていました。初代『ポケモン』が赤と緑だったのに対して、『爆伝　アンバランスゾーン』は赤と黄の２種類を発売。この『爆伝』は、爆風スランプが総監督と爆神の声、赤塚不二夫がキャラクターデザイン、岸谷五朗が語り、柳家小ゑんが小噺を担当する豪華な布陣のゲームでした。『爆伝』は、赤がメガCD専用、黄がPCエンジン専用という、一部のデータが異なるゲーム。『ポケモン』に影響を与えた可能性も全くないとは言い切れないかも!?

PCエンジン最後のソフトはPC-FX終了後に発売された

PCエンジンの後継機として、1994年12月23日にPC-FXが発売されました。しばらくは両ハードのソフトが並行して発売され、1997年発売の『はたらく☆少女　てきぱきワーキンラブ』がPCエンジン最後のソフトになると思われていたわけです。

しかし、PC-FX最後のソフト『ファーストKiss☆物語』の発売から１年以上後の1999年６月３日に『デッド・オブ・ザ・ブレイン１＆２』が発売され、後継機終了以降に前世代機のゲームが発売される珍しい現象が発生。この『デッド・オブ・ザ・ブレイン１＆２』は扱う店舗が少なく、自然とプレミアタイトルとなったのです。

PCエンジン 非売品ゲームソフト ガイドブック

今回は、PCエンジンの非売品/特殊販売系ソフトについてご紹介します。レトロゲームコレクターの世界において、PCエンジンは激戦区です。ものすごい知識と熱意を持ったツワモノ達がひしめいており、正直なところ、筆者では太刀打ちできる気がしません。しかしながら、非売品コレクターを名乗る上でPCエンジンは避けて通れない道。筆者の知っている範囲で書いてみますので、おつきあいいただけますと幸いです。

text by じろのすけ

PCエンジンの非売品ソフト 表面

比較的有名だと思われるソフト。
言うならば、PCエンジン非売品ソフトの世界の表面、ライトサイド。

1 代表的非売品ソフト

「PCエンジンの非売品ソフト」と聞いて、筆者がパッと思いついた2つです。見た目も限定感があり、そこそこのレア度なので、コレクター的に欲しくなる一品だと思います。

協力：PCエンジン研究会

パワーリーグ オールスター GOLD HuCARD。月刊コロコロコミック1988年8月号と夏休み増刊号の「オールスター人気投票」にて、抽選で100人にプレゼント。これ以外にも配布されていたようですが、かなりレアなソフトではあると思われます。

協力：PCエンジン研究会

ダライアスα。「ダライアス・プラス」もしくは「スーパーダライアス」の購入者向けの抽選で800名にプレゼント。この他、PCE専門誌等の懸賞もあったようで、実際の配布数は800本よりも多いと思われます。

2 キャラバン関連の非売品ソフト

ハドソンのキャラバンといえば、少年時代の暑い日々を思い出す方も多いと思います。配布形態は種々あり、配布本数は明確ではありません。

ガンヘッド スペシャルバージョン。（協力：PCエンジン研究会）

ファイナルソルジャー スペシャルバージョン。（協力：PCエンジン研究会）

ソルジャーブレイド スペシャルバージョン。（協力：PCエンジン研究会）

3 その他の非売品ソフト

『天外魔境ZIRIA』『電々の伝』は、比較的入手しやすいと思われます。その他の詳細は、拙著「非売品ゲームソフト ガイドブック」に記載しておりますので、スペースの都合上、割愛いたします。

『電々の伝』は、ハドソン会報誌「ユーモアネットワーク」の定期購読会員等に配られたようです。

『天外魔境ZIRIA』は市販の同名タイトルのSUPER CD-ROM²対応版で、PCエンジンDuoの購入キャンペーンで配布されたようです。

ボンバーマン'93 スペシャルバージョン。（協力：PCエンジン研究会）

ボンバーマン ユーザーズバトル。（協力：PCエンジン研究会）

PC原人3 体験版。（協力：PCエンジン研究会）

4 体験版・店頭用

体験版や店頭デモ用のソフトも多数。『フェイスボール体験版』『ボンバーマン94体験版』『フラッシュハイダース 体験版』などはパッケージがあり、ユーザーに配布されました。『ラプラスの魔 Preview Disk』などは申し込めば購入可能でした。店頭用でユーザーに配布されたなかったものなども、色々あります。

協力：ayuayuwing

協力：PCエンジン研究会

協力：PCエンジン研究会

THE 功夫（回収版）。『THE 功夫』はPCエンジン本体のローンチタイトルとして予定されていましたが、実機でのバグが判明したため回収。カードに穴をあけて、店頭サンプルとして配布されたようです。私の手持ちのものは、ケースに注意書きの紙が貼られており、「入電時、画面が赤色になってしまうことがあります」という不穏な記載があります。

協力：PCエンジン研究会

5 入手無理めな非売品

超激レアながらも現存が確認されている非売品ソフトとしては、『スーパーリアル麻雀ＰⅡ・Ⅲカスタム』と『スーパーリアル麻雀PⅣカスタム』をクリアして応募した人向けに抽選で極少数配布されたらしい『スーパーリアル麻雀ＰⅡ・Ⅲカスタムすぺしゃる☆』『スーパーリアル麻雀PⅣカスタムすぺしゃる☆』があります。

先日、秋葉原のショップでとんでもない値段で販売されていましたが、ちゃんと売れていました。また、『ハドソン・コンピュータ・デザイナーズ・スクール 卒業アルバム』という非売品ソフトがあります。ハドソンが設立したスクールの卒業制作が収録された内容で、『平成３年度』、『平成４年度』、『平成５年度』、『平成６・７年度』が発見されています。

書籍型ソフトについて

PCエンジンあたりから書籍・雑誌にCD-ROMをつけて販売するケースも登場。激レア高額なことで知られる『秋山仁の数学ミステリー』や、サーカスライド事件の『サーカスライド』が有名ですが、他にも色々あります。以下、PCエンジン＆PC-FX用ソフト付きの書籍・雑誌です。

協力：PCエンジン研究会　協力：PCエンジン研究会

PCエンジンの非売品ソフト裏面

PCエンジンには、いまだによく分からない非売品ソフトも多数あります。前ページまでが表面とすれば、こちらは裏面、いわば魔界です。

1 見たことが無い非売品

協力：PCエンジン研究会

電撃PCエンジン 1994年8月号に『メガパラ スロット・ゲーム』というソフトを50名にプレゼントする旨の記事がありました。元はおもちゃショー用に開発されたもののようです。実物を見たことが無いので、配布されなかった可能性もありますが…。

協力：PCエンジン研究会

『誕生 激闘編』は、PCEngineFAN 1994年10月号において、発売延期のお詫びとして20名にプレゼントする旨の記載がありましたが、配布されなかったという噂があります。実際、真年誰も見たことがありません。

■コズ4のミニゲーム「コズミック野球拳」。
これはいくら勝っても パンのヌードしか表示されないという凶悪な仕様だったのですが、それに耐えて完勝すると「完全版」の抽プレに応募することが出来ました。
しかし残念ながら未完成のままシリーズのプロジェクトが終了してしまったため幻のソフトに…

コズミ

協力：PCエンジン研究会

『コズミックやきゅうけん完全版』は、『コズミックファンタジー4』をクリアして応募すると20名にプレゼント…される予定だったそうですが、どうも未完成だったようです。雑誌一般氏の同人誌『コズミックファンタジーDX 設定資料集』で、「未完成のままシリーズのプロジェクトが終了してしまった」との記載があり、おそらくは未配布に終わったのではないかと思います。

2 経緯不明の非売品

『カトちゃんケンちゃんゴールド』『妖怪道中記ゴールド』は、「三菱樹脂と書かれた表紙」、「ゴールドのケース」、「ゴールドのHuカード」の3つが揃って完品です。裏付けは取れていませんが、関係者向けの記念的な意味合いで作成されたものではないかという気がします（筆者は、ケースのみ所持しております）。

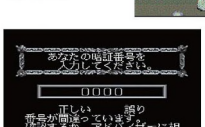
『シュビビンマン』の開発途中と思われるHuカードが、高級感のある厳かなケースに入っています。ケースの内側には「三菱樹脂」と記載。出所は全く不明ですが、見た目から推測するに、関係者向けに配布した何かではないかと推測しております。ゲーム内容は、少しやってみた感じでは市販版と同じようです。おそらくはマスター版を元に作成されたカードではないかと推測しております。（協力：コアラ）

3 すごい非売品

1本1本が歴史に残るレベルの、ものすごいレアな非売品ソフトです。「見たことがあるだけですごい」とか、そういうレベルです。

『金魚』というPCエンジン用のHuカードがあります。PCエンジンの性能評価用にハドソンが製作したソフトで、起動すると画面を金魚が泳ぎ回るというものです。PCエンジンの描画能力を高いレベルで使いこなしていると思われ、画面にはかなり綺麗です。

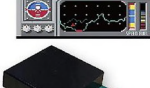
協力：PCエンジン研究会



協力：PCエンジン研究会

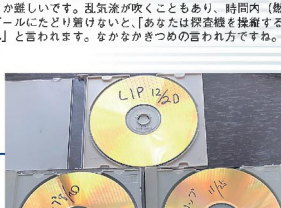
『アクティブライフネットワーク』。同名の会員制の結婚情報提供サービスにおいてPCエンジン用CD-ROMで情報が提供されていたようです。そして実際に、そのソフトをお持ちの方が日本に実在しました！　ゲームを起動すると、会員番号と暗証番号を要求されるようなので、中身を見るのはまたハードルが高そうですが…。

ファミコン通信1989年5月12·26日号より（協力：鄧武 長之介）。



『宇宙飛行士適正テスト義陸シミュレーション』。1989年に開催された横浜博覧会に、NECのパビリオンがありました。そこで遊ぶことが出来たソフトです。正式名称は不明ですが、起動すると画面に「宇宙飛行士適正テスト義陸シミュレーション」と表示されるので、これがタイトルだろうと思います。

月面と思われる場所で、ロケットのようなものを操ってゴールに着地するという内容。ゴールすると「宇宙飛行士適正テストに合格しました」と褒めてもらえます。強い慣性が付いており、操作がなかなか難しいです。乱気流が吹くこともあり、時間内（燃料切れ）までにゴールにたどり着けないと、「あなたは探査機を操縦する資格がありません」と言われます。なかなかきつめの言われ方ですね。



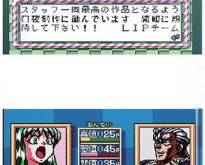
4 未発売ソフト

ゲームソフトの中には、開発が進んだものの、なんらかの理由で発売されずに終わったソフトもあります。そんな未発売ソフトの一つが『魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補』。PCエンジンの未発売ソフトの中では比較的有名で、複数のバージョンが世の中に出回っているようです。（協力：ayuayuwing）

この貴重なソフトを、先日、とあるものすごいコレクター様より譲っていただきました！　現在、筆者の手元に「魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補」が3枚あります。バージョン2.0、同6.0、同7.0です。

バージョン2.0。いかにもまだ最初期という感じの内容です。タイトル画面が質素で、プレイ開始してもまだ小さなマップ内を歩き回る程度の内容です。イザベラがいて話しかけると会話が始まります。ここが終わると開発者からのメッセージが出ます。

バージョン6.0。タイトル画面が出来上がってきました。内容的にも、ゲームらしくなってきている感じがします。



→「音楽集」を選ぶと、何故か変質者が出てきてからまれます。選択肢が出ますが、どれを選んでも魔法で撃退します。

バージョン7.0。少し進められ、魔導覇王から、人間界で1年間修業してくるように言われるところまでプレイできました。また、タイトル画面で「つづきから」を選択すると、キャラクター同士の会話が参照でき、これを見る限り人間界パートの構想も出来つつあった模様。

タイトル画面で「おなのしみ」

PCエンジン発売中止ゲーム図鑑 ハドソン編

家庭用ゲーム機のシェアを独占していたファミコンを大幅に上回る性能を誇り、さらには世界初のCD-ROMゲームで成功を収めたPCエンジン。今回は、NECホームエレクトロニクスとともに本機を立ち上げたハドソンにフォーカス。同社のPCエンジン向け「発売中止ゲーム」を紹介していこう。

text by 鰻武 長之介

名シリーズにも数多くの発売中止ソフトが！

ハドソンといえば、NEC-HEと共同でPCエンジンを開発・設計したメーカーである。それと同時に、全658本といわれる本機タイトルの内、124本もの圧倒的な供給力でソフト市場をリードしてきた。

PCエンジンでもファミコンで培った企画力とブランドを活かしつつ、ファンとも一体となりヒット作を連発したハドソンだが、その陰には多数の発売中止ソフトも存在する。また、企画ごと一新され、当初とは別物となったゲームも。そこには、桃太郎、天外魔境、PC原人といった人気シリーズも含まれていた。

桃太郎伝説Ⅱ

通称、桃太郎セブン！

本項で紹介する桃伝Ⅱは、実際に発売された製品版とは物語がまったく異なる。通称「桃太郎セブン」とも呼ばれた幻の続編なのだ。

発表当初（89年6月頃）の設定では、舞台は前作から数千年後の未来で、敵は宇宙から襲来したアシュラ率いる機械化された鬼たちだった。前作の主人公である桃太郎は、実は桃星雲の出身だったこと、そしてアシュラ軍との戦いで既に命を落としていることが判明。代わりに旅立ちの村の少年が、新たに桃太郎セブンに転身する。前作とは打って変わりSF路線で、特撮・アニメパロディものとなる予定だった。

桃太郎セブンの開発は順調に進んでいたが、9割ほど完成した段階（90年3月頃）で、本作と「愛や勇気」といった桃太郎のテーマ性にスタッフ陣が疑問を抱き、シナリオからグラフィックまで一新を決意。その後も何度も路線変更を繰り返しながら、前作から3年後を舞台にした正統続編へと生まれ変わった。

販促用テレカ。陣羽織の背で赤く燃える「7」の文字が、前作とは別人…いや、別桃太郎であることを物語る。

月刊PCエンジン1990年2月号より。SF設定だった本作のほか、桃太郎伝説ターボ、桃太郎活劇、スーパー桃太郎電鉄の四作品が同時発表。

月刊PCエンジン1990年2月号より。のどかな自然の中そぐわず立つメカニカルな砦が、宇宙からの侵略感を匂わせる。完成版では未登場の、兵器で武装した敵キャラ（左：ハンニャ666、右：コンゴウ）も公開された。

天外魔境 自来也おぼろ変

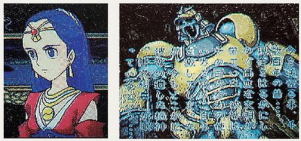
ただのウソ企画？それとも…

89年6月、CD-ROMの大容量を活かした世界初のRPGといわれた『天外魔境 ZIRAIA』。監督、声優、絵コンテなど、映像作品の手法をゲームに起用したことでも大きな話題を呼んだ。発売からおよそ一年後、ZIRAIAに続くアクション企画として誌面に登場したのが本作『天外魔境 おぼろ変』である。と言っても正式な発売告知ではなく、月刊PCエンジンでレッドカンパニーが担当した人気コーナー「赤色パラダイス」内のネタ。記事の片隅には「このページのゲームは全部『うそ』」とある。ただし、「でも、みんなの力で実現してみないか」と、正式な発売を目指していたのも事実だ。

タイトルと物語は、同時期に発売された同名OVAをそのまま使用。ステージ、操作キャラ、イベントの画面やゲームバランスなどの仕様が順次公開され、単なるジョーク企画とは思えない作り込みだった。本当に開発中と疑わず待ち侘びたファンも少なくなかったと思われる。読者から商品化打診の声を募るも、残念ながら正式企画に格上げされることはなかった。

ゲームは横スクロールアクション。記事によると、難易度は後半は「ちょっと難しくするかも」とのこと。タイトル画面にはコンティニューの回数制限を示す『CREDITS』の文字が。アイテムや裏ワザで増やせたかも!?

操作キャラはOVAおよびZIRAIAと同じ、三人の火の一族。それぞれ能力差も設定されていた。



OVAで物語の鍵を握るヒロインの雪姫も、イベントシーンに登場。本編終盤で強敵として立ち塞がるカラクリ兵は、２画面分にもおよぶ大きさだったのだとか。

月刊PCエンジン1990年9月号（左）、10月号（右）より。天外魔境とPC原人、ジャンルが入れ替わる形で、二作品同時にレッドカンパニー主体のウソ企画として発表される。PC原人のRPG化は後に正式採用されたが、企画は徐々に迷走して最後は有耶無耶に終わる。

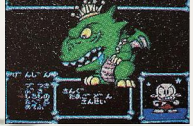
RPC原人

石頭の上にも3年？

『RPC原人』は、『自来也おぼろ変』と同時に月刊PCエンジン内の連載記事「赤色パラダイス」内で始動したネタ企画。こちらも一度は連載の最終回をもって白紙となるも、コーナー復活と同時に商品化が決定し、誓約書まで公開された。

当初は電人シリーズと同時進行で開発が進んでいたが、93年春頃から絵師の失踪や内輪揉めなど、コーナーはネタ化の一途をたどる。最後は電人シリーズ第3弾のイメージボードとともに自然消滅した。

ウソ企画として発表されたときのタイトル画面。この時点では、『PC原人 キンタマⅢの逆襲』というタイトルだった。全地球の食べ物を一人占めしようと企むキンタマⅢ世に、原人が立ち向かう。



戦闘中のコマンドは『つつき』のほか、『ぶき』『もちもの』『たべる』『あそぶ』!?

ウソ企画で公開された画面には、かわいらしいヒロイン恐竜の姿も。

ファミコン通信1992年4月10日号より。正式発表後には、各ゲーム雑誌で新作として紹介された。（資料協力：ナポりたん）

天外魔境III NAMIDA

涙なしでは語れぬ ジパングRPG最終章

本作の初出はVジャンプ1994年2月号。レッドカンパニーお得意のネタ企画『風雲カブキ伝2』内のイメージイラスト（謎のゲーム扱い）で先出しされた。その後、電撃PCエンジン1994年5月号など各誌で正式に発表され、ジライヤ、戦国卍丸に続く新たな主人公ナミダをもって、ジパングRPG三部作は完結に向けて動き出そうとしていた。

発表時にはアーケードカード専用と告知されたが、95年5月にPC-FXへの移行を発表。本作のためにFXを購入したファンもいたことだろう。

しかし、東京おもちゃショー'95で公開されたイメージPVを最後に新情報がほぼ途絶え、97年末についにナミダは枯れ果てる。PC-FXの苦戦が、発売中止の大きな要因であることは、否が応でも察せられた。

そして2003年。PS2／GCでの発売が告知され、2005年にPS2専用でリリース。しかし、設定やシナリオは新規に作り直された別物であり、あの時代のナミダを待ち望んでいた天外ファンには、複雑な再会となった。

電撃PCエンジン1994年5月号より。発表時点の完成度は堂々の0%。本作の一部テキスト、イベントに携わった吉田直樹（現在はスクエニ取締役執行役員）によると、ナミダは最終的に7割ほど完成していたのだとか。

プレミアムポスターブック・アニメFXより。メインキャラは左から順にマユ、ナミダ、セツナ、ヒミコ（資料協力：志貴 徹）。

電撃PCエンジン1995年8月号より。東京おもちゃショー'95で公開されたイメージPVを紹介。主人公ナミダが鬼の姿へと変わるわずか数十秒の映像が、本作唯一のゲーム画面らしき足跡となった。

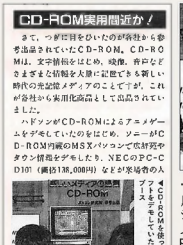
Vジャンプ1994年2月号より。イメージイラストが掲載され、タイトルと主人公の名前を当てるクイズキャンペーンが実施された。

ダーウィン4078

PCエンジン最初の発売中止ソフト？

進化論を唱えたダーウィンの名を冠し、自機が様々な進化や変異を遂げる縦スクロールSTG。もともとはDECOのアーケード作品で、87年にハドソンが移植を手掛けたMSX版が発売された。そしてこの作品、PCE版も発売予定だったと噂されている。

その背景には、87年5月に開催されたマイクロコンピュータ・ショウ'87において、ハドソンより、CD-ROMユニットで動作する本作が参考出典されたことがある。さらにたどると、後にPCエンジンへとつながる試作基板で、本作の移植版がテストプログラムとして用いられていたという。この経緯については、岩崎啓眞氏もブログや同人誌で触れている。



マイコンBASICマガジン1987年7月号より、マイクロコンピュータ・ショウのレポート記事。X68000が人気を呼ぶなか、ハドソンもCD-ROMを用いた出展で注目を集めた。NECのパソコン用CD-ROMユニット（PC-CD101）を用いて、『ダーウィン4078』を動かしていた模様。

バイク

東京おもちゃショー'88でハドソンから出展されたゲームのひとつ。タイトルおよび画面のとおり、バイクがメインのレースゲームだった。しかし本イベント以降、ゲーム雑誌などで続報が公開された様子は確認できず。

PCE初期のハドソンのレースゲームということで、87年に発売された『ビクトリーラン』が連想される。おそらく、『ビクトリーラン』のようなスピード感のあるゲームだったのだろう。

ファミリーコンピュータマガジン1988年7月15日号より。おもちゃショーにおいて、ハドソンは『バイク』『ゴルフ』『ダンジョンエクスプローラー』『ゲートボール』を出展。本作を除く三作品はすべて発売された。

十五少年漂流記

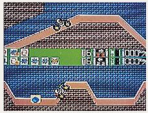
本作は『桃太郎伝説Ⅱ』発売後に、㊙PCエンジンの『桃太郎かわら版』で、サバイバルRPGとしてひっそり特集された。発売メーカーは未定だったが、開発が桃太郎チームであることから、ハドソンが最有力候補だったのかもしれない。

㊙誌上では、十五人もの登場キャラ（すべて日本人）に命名する「名づけ親募集」企画が実施された。採用者にはシナリオの初稿が貰えたそうだが、発表から半年ほどで続報が途絶える。

㊙PCエンジン1991年4月号の付録より。本作唯一の手掛かり、イメージイラストを描いたのは漫画家の小出拓（こいで たく）。

チキチキグランプリ

当初は『ダーティダーティ』というタイトルで発表されたバイクアクション。上下二分割されたデザインは見るからに対戦向き。記事中にも、「妨害、お邪魔なんでもあり」とある。プロデューサーの植山幹郎も、アイテムや妨害を駆使したレースで、『ボンバーマン』に次ぐ興奮と盛り上がりになる旨を語った。後にグラフィックが大幅に変更されること、マシンの種類が追加されることが告知されたが、続報が途絶えてしまう。



月刊PCエンジン1991年2月号より。発表の時点で完成度は３割程度だったようだ。無事に発売されていれば、友情崩壊ゲームとして愛された（？）かもしれない。

Jリーグパワースタジアム

Ｊリーグの名を冠し、95年当時のチームおよび選手の最新データを搭載したサッカーゲーム。タイトルからは、迫力のリアル頭身でPCEを代表する野球ゲームとなった『パワーリーグ』をイメージさせられる。また、オープニングでは「Hu VIDEO」という技術で3D映像を用いるなど、技術と工夫を凝らしていた。

しかし時代はすでにサターン、プレステの次世代機へと移行していた。アーケードカード専用なのも、分が悪かった。あと１年早ければ！

電撃PCエンジン1995年8月号より。チーム・選手のほか、スタジアムも実在データが用いられていたという。

書籍『メガドラ＆PCエンジン発売中止ゲーム図鑑』！
来春発売予定!!

いまこそ遊びたい

PCエンジン シューティング 傑作選

PCエンジンと言えばハドソン！　ハドソンと言えば16連射！　16連射と言えばシューティング！　この特集ではPCエンジンだからこそ遊べるイチ押しのシューティングを、独断と偏見でご紹介。ハドソンはもちろん、PCエンジンを彩った各メーカーから、様々なシューティングを取り上げていくぞ！

text by チャーリー

ガンヘッド　●1989　●ハドソン

多彩な攻撃＆ステージが魅力の縦スクロールSTG。開発はコンパイル。同名映画のタイアップだが、ゲーム中に繋がりは無い。海外では『ブレイジングレーザーズ』で、PCエンジンmini など近年の移植は、こちらのタイトルが採用されている。

序盤は比較的マイルドで、後半はパターン色が強くなっていく。パワーアップや装備の把握が少し難解なため、序盤のうちに最大パワーアップ出来るようになるのが大切。全９ステージとボリュームがあり、プレイ時間は１時間近い。PCエンジンmini で遊ぶなら、その場セーブ等を駆使するのもありだぞ。

メイン武器は４つで、オススメは３番装備のフィールドサンダー。重ね取りしないとパワーアップしないので気を付けよう。

スーパースターソルジャー　●1990　●ハドソン

『スターソルジャー』の続編。開発はカネコで、システム的にはほぼ別物。ソルジャーシリーズを代表する5wayショットはそのままに、レーザーやバーナーなど様々な種類のショットが追加。いくつかの装備はクセが強く、被弾するとパワーダウンしてしまい立て直しが難しいこともあり、5wayショット（赤）が貫通レーザー（緑）あたりが様々な局面に対応しやすい。

難易度は最初から飛ばしまくりで、一面ボスの時点で初見殺し攻撃を惜しげもなく仕掛けてくる。恒例のキャラバンモードで、まずはサックリ遊んでみるのもいいだろう。PCエンジンmini にも収録。

ステージの仕掛けやボスの猛攻など、緻密な攻略パターンが必須。難易度は高いが、頑張った分だけ成果も返ってくるぞ。

スターパロジャー　●1992　●ハドソン

ボンバーマンステージなど、ハドソン作品をモチーフにしているのが特徴。ハドソン版『パロディウス』とも言うべき内容だ（開発はカネコインターステイト）。この手のゲームは見た目に反して難易度が妙に高いことが多いのだが、今作は難易度低め＆爽快感高めで遊びやすくなっている。初見殺しもそれほど多くなく、冗談みたいに残機とボムが増えるので少し練習するだけでノーコンティニュークリアも達成しやすい。

今までの移植はWii（配信終了）とPSP（UMDのみ）と、かなり壊滅的だったが、PCエンジンmini に収録されて一気に遊びやすくなった。

最終ステージ前のボスで一定条件を満たすとお色気強めのボーナスステージが登場。装備を一気に整えられるので興味が無くても行け。

ソルジャーブレイド　●1992　●ハドソン

PCエンジンでは最後に発売されたソルジャーシリーズ。ソルジャーシリーズと言えば連射！　というイメージを持つ人も多いだろうが、本作ではソフト連射が標準装備されている。３種類のショットとオプションに加え、ショット取得時のスーパーシェルがボムの役割を果たすのがキモで、無敵時間も長く非常に強力。

WiiUやPS3等でもDL版が配信されており比較的遊びやすく、PCエンジンmini には隠しタイトルとしてスペシャルバージョンも収録。基本的には本編からキャラバンモードだけ切り取ったものだが、一部敵配置に違いがありタイトル画面も専用のものになっている。

難易度が控えめで気軽に楽しめるドラマチックな本編と、サクッと楽しめるキャラバンと遊びの幅が広い。miniにはレアソフトのSPも収録。

銀河婦警伝説サファイア

●1995　●ハドソン

PCエンジン屈指のプレミアが付く、縦スクロール美少女STG。3Dポリゴン取り込みの美麗なグラフィックと、ロック調の激しいBGMが特徴。『銀河お嬢様伝説ユナ』の明貴美加氏がキャラクターを担当。

元々は『ゲートオブサンダー』シリーズの続編として制作されており、『ユナ』人気に乗じて路線変更したことが、高橋名人のブログで語られた。そんな事情もあり、ゲーム内容はド硬派。初見殺しのオンパレードで、EASYの1面ですら死ねる。そしてデモは妙に簡素で、4人の美少女も主人公のサファイア以外はあまり喋らない。移植はPSPのみだったが、PCエンジンminiに待望の収録。

全ステージ全シーン難所の連続だが、ゲームとしては本気の作り。アドリブはほとんど無くパターン化できれば進めるようになる。

番外 R・TYPE (TurboGrafx-16)

●1989　●NEC-HE

R・TYPEと言えば、PCエンジン初期のキラーソフト。当時2メガのHuCARDには全部が収まらずⅠとⅡに分けて発売されたことでも知られる。しかし海外では、4メガHuCARDを使って、一枚に全ステージ収録した完全版が発売されていたのだ。国内でも全ステージ入った『R-TYPE COMPLETE CD』が発売されたが、ドプケラドプスが喋る衝撃のアニメ追加や「ア・ア・ア・R・TYPE」のボイスで（一部に）有名なアレンジBGMへの変更、ゲーム部分はHuCARD版よりもチラつきが多く、一周ENDで二周目無しという有様。海外版がPCエンジンminiに収録されたことは、正に歴史的な偉業と言えるだろう（過言）。

PCエンジニアが夢にまで見た完全版が、PCエンジンminiの登場により遂に公式で遊べるように。もちろん2周目も入っている。

超兄貴

●1992　●メサイヤ

言わずと知れた漢のSTG。メガドライブ『ジノーグ』が元になっており、一部のBGMや演出がほぼ一緒。ジノーグよりも難易度は低いが、代わりに戻り復活に変更。筋肉作り同様の緻密な計算が求められる。

夥しい数の肉体美や夢に出てきそうな奇怪なデザインの人間機関車などが登場。本作が好評を博して以降、作品を重ねることにグラフィックもBGMもより狂気の方向にガン振りしていく。恐らくPCエンジン界隈でも特に有名な作品であり、関連作も多数。

Wii（終了）やWiiU、PS3など様々なハードに移植されており、PCエンジンminiにも収録。

オプションのアドンとサムソンが有名だが、超低確率で、うみにんが登場。同性能ながら全く喋らず、レベルアップが分かりにくい…。

サイドアーム

●1989　●カプコン

カプコンの横縦両スクロールSTGで、PCエンジン版はNECアベニューが移植を担当。HuCARD版とCD-ROM2版の2種類があり、内容も異なる。HuCARD版は何と言ってもBGM。『ロックマン2』の立石孝氏による編曲で、ヒロイックな雰囲気のアレンジ。しかもステージ1は新曲。

CD-ROM2『サイドアーム スペシャル』には通常モードの他にアレンジモードが追加。ゲームのシステムから自機の装備、ステージ構成に至るまで調整が加えられている。BGMはCD音源での全曲アレンジとなっている。

これらPCエンジン版は移植がなく、現状では、PCエンジン実機でしかプレイできないのだ。

バランス調整にグラフィック追加など、様々な調整が加えられており、移植がないのは残念。ザクとかズゴックが出てくるのがいけないのか？

バーニングエンジェル

●1990　●ナグザット

キャラデザには『マドゥーラの翼』のもりけん氏を起用し、妙に肌の露出が多い姉妹が主人公。クリアデモは狙いまくったアングルで、少年に性癖を植え付ける。

一見キャラゲーに見えるがSTG部分はかなり高難易度。敵弾と自機の判定がめちゃくちゃ大きく、油断すると即被弾。ライフ制ではあるが、攻撃を喰らうたびにパワーダウンし、ジリ貧になっていく。しかもコンティニュー無し。「女の子を見たければ死ぬ気で攻略しろ」という開発からの挑戦状なのかもしれない。ただしほとんどはパターンになっており、ボスは合体攻撃で瞬殺も可能。なおこの手の作品の常として、移植は無い。

マニアックな拘りとお色気を感じるデモだが、続きを見るには地獄を掻い潜る必要がある。敵弾が比較的見易いVモードがおススメだ。

ダブルリング ●1990 ●ナグザット

サモンナイトシリーズなどのフライトプランが開発した横スクロールSTG。全体的に丁寧に作りこまれており、隠し要素も豊富。緻密なステージ設計や敵配置などSTGに精通したスタッフが関わっている事が推測でき、隠れた名作と言える。移植は一切ないが、環境を揃えて遊んでみる価値は十分あると言えるだろう。

横スクロールSTGでは珍しい部類に入るその場復活方式で、自機も素の状態で結構強いためミスしても詰みが発生し難い。タイトルにもなっているリングは、自機を守る強力なオプションで、派生攻撃も含めれば10種類以上の攻撃が可能。難易度も驚異の15段階。

自機の攻撃はショットと投下ミサイルというどこかで見たスタイル。オプションでショットをリング状のレーザーにすることもできる。

ゼビウス ファードラウト伝説 ●1990 ●ナムコ

コンパイル開発の『ゼビウス』アレンジ移植。小説を元にしたストーリーデモが入るファードラウトモードが特徴。16,000年に亘る人類とガンプの戦いの歴史が全4ステージで描かれているぞ。

新規の敵キャラや自機が登場し、面によってはドラマチックな演出が。BGMもステージ毎に違ったアレンジ。

ループゲーである原作とは違い1周ENDでゲームは終了。エンディングも存在する。

惜しむらくは一切移植されておらず、PCエンジンでしか遊ぶことが出来ない。MSXに同名の作品が存在するが、内容は全く異なるのだ。

自機のパワーアップが最大の特徴。ザッパーとブラスターは範囲が広くなり連射可能。シオナイトを護衛に着けてバキュラを粉砕することも可能。

オーバーライド ●1990 ●データイースト

スティングが開発した縦スクロールSTG。パワーアップ可能な多数のオプションパーツを付け替えながら攻略していくのが特徴。「ライフ&残機制&その場復活」という大盤振る舞いな親切設計もポイント。地形に接触しても挟まれない限りミスにはならないなど、プレイヤーのモチベーションを極力落とさない配慮がなされている。難易度は高めだが、前述の仕様に加え、回復アイテムやエクステンドもモリモリ発生。

良作だが移植には恵まれておらず、現在ではWindowsのプロジェクトEGGのみ。『ラストバタリオン』としてX68000に移植されたが、こちらも他移植は無し。

自機の攻撃はどれも使いやすく強力。特に溜め撃ちのプールショットは弾消し性能もあり、メチャクチャ強い。

DEAD MOON 月世界の悪夢 ●1991 ●T.S.S

HuCARDとは思えない美麗なグラフィックが特徴の横スクロールSTG。特に多重スクロールは評判が高い。

パワーアップしていれば、被弾してもパワーダウンするだけでミスにならないのが特徴。ただし、自機の当たり判定が大きめでボムにも無敵時間が無い。バリアなどでパワーアップを維持していくのが攻略の秘訣だ。

開発はSTUDIO DUCKSとなっていたが、Wiiで配信された際には、開発メーカーの欄がNATSUMEに変更されていた。どうやら、NATSUME開発とみてよいようだ。Wiiの配信サービスは終了しており、現在はPCエンジンでのみプレイできるレアなタイトル。

名作から影響を受けたであろう要素が多数。緑ショットを撃ちながら深海ステージで魚のボスと戦っていると何か別のゲームの様な…。

スプリガン mark2 Re-Terraform Project ●1992 ●ナグザット

コンパイルによる、ドラマチックなストーリーが特徴の横スクロールロボットSTG。Wiiで配信されていたが現在は終了。今遊ぶならPCエンジンmini版がオススメ。

ゲーム自体の作り込みもさることながら、大ボリュームのビジュアルデモも魅力の一つ。ゲーム中にリアルタイムでセリフが表示されるなど臨場感抜群。ハード以上でクリア後に追加されるEXステージは、G.rev社の『星霜鎖機ストラニア』も影響を受けたという。

難易度は高いが無限コンティニュー可能で、諦めなければクリア可能。アニメを観終わったかのような充実感が味わえるので是非ともチャレンジしてほしい。

お互い満身創痍の中、セイバーのみで最後の決着をつけるEXステージ。人気声優、矢尾一樹&塩沢兼人の二名による熱演も見どころ。

ライザンバーIII ●1992 ●データウエスト

FM TOWNSで発売された横スクロールSTG・ライザンバーシリーズの完結編。緻密なグラフィックと熱く泣けるBGMが特徴。「逆転確率7800万分の1」がキャッチコピーだった前作『II』は、その看板に偽りなしの超高難易度で、PCEの全STGの中でも屈指の難しさ。その評判を受けてか、今作は硬派ながらも比較的遊びやすい難易度に調整された。戻り復活や初見殺しは相変わらずだが、自機が強くパワーアップも一回で済むため復活は容易。

ライザンバーシリーズは一切移植されておらず、プレイまでの敷居は高い。しかし、その作りこみの凄まじさは高いハードルを越えてでも体験する価値がある。

最終ステージのBGMはそれまでの熱い曲調から一転泣きメロに。さらに効果音は全カット。終わりを感じさせる演出で盛り上がる。

コットン Cotton ~ Fantastic Night Dreams ●1993 ●ハドソン

21年に30周年を迎え、移植に新作にと盛り上がった、サクセスの元祖魔女っ娘STG。PCエンジン版は、移植の中でも初期のもので、開発・発売はハドソン。SUPER CD-ROM2の大容量を活かしてデモ部分が強化され、コットンの声優にはTARAKOが起用されて話題に。

特徴は、アーケード同様2周目が存在すること。原作の2周目はバランス度外視の超難易度な上、追加で1クレ必要という前代未聞な仕様。そんなこともあってか、移植では2周目が削られることが多いのだ。そんな中、PCエンジン版だけはバランス調整された2周目が存在し、専用のエンディングも用意されているのだ。

家庭用移植では唯一2周目がある。原作はとんでもなく難しかったが、今作では敵が固くなっている以外はあまり一周目と変わらない。

ぱにいにんさすかい ●1989 ●フェイス

主人公がハニワの、なんとも珍妙な縦スクロールSTG。全方位攻撃、前進or後退によるスクロール速度の調整など、システムも独特だ。自機は残機無しの体力制。スコアを使ってアイテムを購入し自機を鍛えていくファンタジーゾーン的要素があり、攻略には必須。

覚えゲー要素が強く、見た目の割に難易度は高め。自機のやられ判定が大きく、体力・装備の増わない前半は挫折しやすい。連射パッドを使えばゲーム中に手に入る連射アイテムよりも大量の弾が発射でき、爽快感が一気にアップするので、ぜひ使いたい。移植されていないが、今のところ極端なプレミアは付いていない。

画面がモノクロになったりBGMが消えたりと隠し要素がやたらと多く、2周目も存在。全体的に緑がかった色調になり、妙に不気味。

マジカルチェイス ●1991 ●バルソフト

PCエンジンを代表する、有名プレミアソフトの一つ。後に『伝説のオウガバトル』などで有名になるクエストが開発した横スクロールSTGで、錚々たるメンバーが開発に参加。移植はGBCとPCのみで、GBC版もかなりのプレミアが付いてしまっている。

敵の攻撃は激しめで覚え要素はそれなりにあるものの、ライフ制かつ道中のショップで回復や強化が出来るため遊び易い調整になっている。3つの難易度が選べ、お助けアイテムの使用状況でボーナススコアが変わることにより、スコアアタックも熱い。本作を遊ぶための敷居は非常に高いが、一度は触って貰いたいタイトルだ。

グラフィック、ゲーム性、BGM、技術面などなど多方面で評価されている本作。移植が少なく、手に入れにくいのが残念なところ。

番外 ときめきメモリアル ●1994 ●コナミ

恋愛ゲーの金字塔がなぜこのコーナーに!? と思うかもしれないが、PCE版ときメモは立派な（?）STG作品。

本作はミニゲームの異常なまでの作り込みが特徴。特に文化祭の電脳部にて入手可能なミニゲームは全てSTGとなっており、PCエンジン版では『ツインビーりたーんず』と『フォースギア』を楽しめる。

本来なら本編を進めなければプレイできないのだが、PCエンジンminiはなんと隠しコマンドを入力することで単体起動。なお、海外版のminiにはときメモが収録されていないが、代わりに収録されている沙羅曼蛇から起動出来るので心配無用だ。

ツインビーりたーんずはタイムアタック、フォースギアはキャラバン方式。miniでは、ときメモを選んでセレクト2回、IorIIで起動可能。

桃伝・桃鉄も大集合！

桃太郎シリーズ

全作品紹介の巻

PCエンジンを語るうえで外せないのが、さくまあきら氏の桃太郎シリーズ。元々はファミコンだが、ハドソンの看板シリーズとしてPCエンジンを牽引。RPGから始まり、ボードゲーム、アクションと様々に発展し、特に桃鉄は定番となって毎年のように発売された。そんな長寿シリーズの家庭用ゲーム機向け作品を全部まとめて紹介！　ただしスペースの都合で、GBCの『桃太郎伝説1→2』とPSの『桃太郎まつり』は省略させてもらったのねん。　text by pusai

桃太郎シリーズ家庭用ゲーム作品総まとめ

桃太郎伝説

●1987年10月26日　●ファミコン　●ハドソン

桃太郎シリーズの第一弾。おとぎ話の「桃太郎」をベースにしたRPG。桃太郎だけでなく金太郎や浦島太郎といった様々なおとぎ話を組み合わせた独自の世界観となっている。RPGというと殺伐としたものが多いが、真逆のコミカルな路線となっており、ギャグ要素の強い作風は以降も引き継がれていく。

桃太郎電鉄

●1988年12月2日　●ファミコン　●ハドソン

現代まで続く、鉄道会社の運営をテーマとしたボードゲームの第一弾。貧乏神やカードなどお馴染みのシステムは確立されておらず、目的地も別々なので対戦要素も薄い。他のプレイヤーと干渉することもなく、友情が壊れることもない。今の殺伐とした桃鉄からは考えられない平和的なゲームだったのだ。

スーパー桃太郎電鉄

●1989年9月15日　●PCエンジンほか　●ハドソン

桃鉄シリーズ第二弾。前作との大きな変更点は、対戦要素の強化。前作まではプレイヤーごとにバラバラだった目的地を統一、一発逆転が狙えるカードの導入、シリーズではお馴染みの貧乏神の登場などなど、現在まで続く桃鉄シリーズの基本ルールはこのスーパーによって確立されたのである。

桃太郎伝説ターボ

●1990年7月20日　●PCエンジン　●ハドソン

ファミコンの桃太郎伝説のリメイク。ストーリーなど基本部分は桃太郎伝説を踏襲しているが、ボスが追加され、グラフィックが大幅に強化されるなど、様々な改良が加えられている。問題だったゲームバランスに関しては微妙なところ。ターボの名のとおり、クリア後にはサクサク遊べるターボモードがプレイできる。

桃太郎活劇

●1990年9月21日 ●PCエンジン ●ハドソン

桃太郎シリーズ初のアクションゲーム。桃太郎伝説の世界観を踏襲し、各ステージは金太郎や一寸法師などのおとぎ話がモチーフになっている。「かならずエンディング！」がキャッチコピーとなっており、誰でもクリアできるほど難易度は低い。アクションが得意な人のために難しいモードも用意されている。

桃太郎伝説Ⅱ

●1990年12月22日 ●PCエンジン ●ハドソン

初代ではなくターボの続編。前作の３年後が舞台となっている。ヒロインの夜叉姫など、桃鉄に登場する主要キャラは本作から来ていることが多い。オーソドックスなRPGなのだが、パーティー制に特徴があって、最大20人の隊列は後にも先にも無い。後にGBCで、ターボとⅡをセットにした『1→2』も登場。

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

●1991年12月20日 ●PCエンジンほか ●ハドソン

桃鉄の基本ルールは前作のスーパーで確立されたのだが、今作では現在まで続くシリーズお馴染みの要素が追加された。空港マスが登場し目的地としてハワイが追加。日本を飛び出したのは本作からだ。そして「友情破壊ゲーム」の象徴であるキングボンビーも登場！　桃鉄のベースは本作で完成したのである。

桃太郎外伝

●1991年12月26日 ●ゲームボーイほか ●ハドソン

桃太郎伝説シリーズの外伝作品。桃太郎伝説Ⅱの後日談となっており、夜叉姫、浦島太郎、貧乏神の３人を主人公とした３つの短編RPGが収録されている。バラエティ豊かな内容で、夜叉姫ならばダンジョン探索、貧乏神ならばお金集めと、システムからしてまったく違ったものになっている。

桃太郎電劇

●1993年8月8日 ●ゲームボーイ ●ハドソン

アクションゲーム第二弾。桃活とストーリーは一緒だが、アクションは様変わりしている。ダメージを受けると服が脱げる魔界村のようなシステムで、衣装チェンジの要素も。犬猿雉の衣装があり、それぞれ違った特殊能力が使えるようになる。攻撃手段は、刀から桃を投げつけるものに変更となった。

新桃太郎伝説

●1993年12月24日 ●スーファミ ●ハドソン

内容的には桃太郎伝説Ⅱのリメイクだが、ストーリーの大筋が共通するくらいでシナリオやシステムの大幅な変更が行われている。桃伝シリーズはギャグ要素の強い作品なのだが、本作は打って変わってシリアスで殺伐とした内容になっている。天気の概念があるなど当時としては画期的なシステムが多いのも特徴。

スーパー桃太郎電鉄Ⅲ

●1994年12月9日　●スーファミほか　●ハドソン

前作で桃鉄のベースが完成したので、ここからは基本的にはマイナーチェンジになる。本作の主な変更点はというと、やはり貧乏神の凶悪化だろう。悪行が増加し、年を追うごとに過激になっていく。だが、対抗手段のメカボンビーが登場。キングボンビーと勝負して勝てば貧乏神に戻すことができるようになった。

桃太郎電劇2

●1994年12月16日　●ゲームボーイ　●ハドソン

桃太郎シリーズのアクションゲーム第三弾。桃太郎電劇の続編だが、ストーリーは桃太郎伝説Ⅱに近い。基本システムは前作を踏襲しており、衣装チェンジはパワーアップ！　数が増えたのでアクションが豊富となった。他にも必殺技が追加されたり、夜叉姫が使えたり、全ての面においてパワーアップしている。

スーパー桃太郎電鉄DX

●1995年12月8日　●スーファミ　●ハドソン

DXだけにデラックスな内容となった本作。グラフィックが強化され、新駅や新イベントが追加された。ボーナスだらけの宇宙マップに行けるようになる銀河鉄道カード、全てマイナスの駅になり全プレイヤーをどん底に突き落とす大恐慌が初登場。本作のBGMは現在まで使われており、桃鉄のBGMが確立した作品でもある。

桃太郎電鉄HAPPY

●1996年12月6日　●スーファミ　●ハドソン

桃鉄シリーズのひとつの集大成とも言える作品。本作でハッピーエンドにして終了する予定だったらしい。本作ではついに「ボンビラス星」が登場。連れてこられたプレイヤーは徹底的に金を奪われ地獄を見る。カードの値段が変わる運賃改正も登場。後の作品にも引き継がれていく要素が多数登場した。

桃太郎道中記

●1997年9月25日　●サターン　●ハドソン

セガサターンで発売された唯一の桃太郎シリーズ。桃太郎電鉄の江戸時代版。基本的なシステムは桃鉄DXなのだが、移動が電車ではなく徒歩になるなど時代に合わせた内容になっている。マップは日本だけでなく周辺諸国にまで及び、多少広くなっている。さくまあきらが関わっていないので、桃鉄にはカウントされていない。

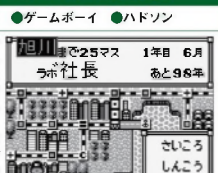
桃太郎電鉄7

●1997年12月23日　●プレステ　●ハドソン

桃鉄7作目。ここからナンバリングのタイトルが増えてくる。ハードがPSになって、グラフィックや演出など様々な面が強化。シリーズお馴染みの時事ネタが入るようになったのも本作から。副題は「ギーガボンビー誕生の巻」。全プレイヤーが地獄を見ることになるので、阻止するために協力プレイも必要となった。

桃太郎電鉄jr. 全国ラーメンめぐりの巻

●1998年7月31日 ●ゲームボーイ ●ハドソン



完全な新作ではなく7をベースとした移植作。あくまでもベースなので相違点は結構ある。本作ではシリーズお馴染みのバラエティゲームが登場。通常とは違ったルールや条件で遊べるようになった。タイトルの全国ラーメンめぐりは、ラーメンが有名な駅が目的地となっているバラエティゲームに由来する。

桃太郎伝説

●1998年12月23日 ●プレステ ●ハドソン

5年ぶりの桃伝の新作。初代のストーリーを踏襲しつつも、歴代作品の好評だった要素を取り込んだ良いとこ取りの新作となっている。初代にはなかったパーティー制や新で好評だったミニゲームなど様々な要素が取り入れられており、桃伝の集大成とも言える。ベースは初代なのでギャグ要素も復活している。

桃太郎電鉄V

●1999年12月16日 ●プレステ ●ハドソン

シリーズ9作目。Vは5ではなくVariety＝バラエティのV。その名のとおり数多くのバラエティゲームで遊ぶことができる。本作ではギーガボンビーは出てこないが、ハルマゲドーンが登場。いずれか1つの地方の物件を全て破壊という凶悪なイベントが発生する。ちなみに副題は「ハルマゲドーン襲来の巻」。

桃太郎まつり

●2001年3月21日 ●GBAほか ●ハドソン

単なるミニゲーム集なのだが、RPGの要素もあるので桃伝シリーズに含まれる。Ⅱ(正確には1→2)の後日談で平和になった世界が舞台となっている。後にPSで『桃太郎まつり 石川六右衛門の巻』が登場。ミニゲームが大幅に増え新シナリオも追加されている。今のところ本作が桃伝の最終作となっている。

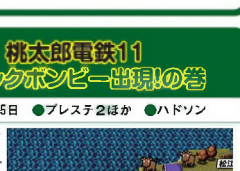
桃太郎電鉄X 九州編もあるばい

●2001年12月13日 ●プレステ2 ●ハドソン

10作目なのでテンだと思いきや、正解は「バッテン」。ハードがPS2になり、グラフィックは3Dになった。全国マップのほか九州を舞台とした特定地域限定マップが初登場。他にも鉄道省は今作が初登場。自分の管轄の路線で利益が出せるようになった。なお、バランスやテンポが悪くて評価が分かれる作品となっている。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現!の巻

●2002年12月5日 ●プレステ2ほか ●ハドソン



本作からグラフィックがトゥーンシェーダリングになり、後の作品にも引き継がれている。副題のとおりブラックボンビーが登場。悪行によりマイナスカードがガンガン増える…が、今作でより凶悪となったキングボンビーのせいで影が薄い。なお、前作の問題点が改善されており良作となっている。

桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー!

●2003年12月11日 ●プレステ2ほか ●ハドソン

全国編のほか中国、四国、近畿のマップのみの「西日本編」が収録されている。今作ではハリケーンボンビーとボンビー・モンキーが初登場。ハリケーンは取りつかれたプレイヤーと周辺のプレイヤーの物件を吹き飛ばすという超凶悪仕様。逆に善行の限りを尽くすボンビー・モンキーは、ありがたい存在となっている。

桃太郎電鉄USA

●2004年11月18日 ●プレステ2 ●ハドソン

桃鉄シリーズ初の外国が舞台の作品。タイトルのとおり舞台は北アメリカとなっている。北米マップ以外にも月面マップ、海底マップ、19世紀マップが登場、バラエティに富んだ内容となっている。アメリカが舞台なので独自の要素も多数。例えば本作だけのスペースボンビーは、ボンビーにしては珍しくカッコいい。

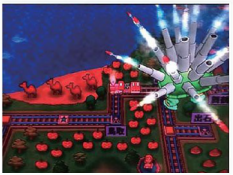
桃太郎電鉄G ゴールド・デッキを作れ!

●2005年6月30日 ●GBA ●ハドソン

基本的には12がベースとなっているが、新要素も多いので移植ではなく新作扱い。本作の特徴はデッキシステム。通常モードで手に入れたカードでデッキが作れ、桃鉄3年決戦という別のモードで使用することが可能。ちなみに見た目は可愛いがやることは凶悪なピヨピーが初登場した作品でもある。

桃太郎電鉄15 五大ボンビー登場!の巻

●2005年12月8日 ●プレステ2 ●ハドソン



タイトルから分かる通り今作では歴代のボンビーたちがまとめて登場する。キング、ハリケーン、ギーガ、ブラック、新登場のミサイルボンビーを加えて五大ボンビーとなっている。ボンビーだけでも酷いが、今作には日本列島大爆発という隕石によってマップが真っ二つに分断される恐ろしいイベントが発生する。

桃太郎電鉄16 北海道大移動の巻!

●2006年12月7日 ●プレステ2ほか ●ハドソン

北海道編が収録されていると思うだろうが、そんな単純なものではない。副題のとおり、北海道が大移動するというとてつもないイベントが発生する。北海道が大寒波に襲われて凍り付き、溶かすためにまるっと四国の南に移動させるというもの。マップの位置が大幅に変わるので、他の作品と違った感覚でプレイができる。

桃太郎電鉄DS TOKYO&JAPAN

●2007年4月26日 ●DS ●ハドソン

シリーズ屈指の問題作。DSで遊べる新作と思いきや、実は携帯アプリの「TOKYO」と「JAPAN」の移植作。ボリュームの少ないアプリ版を移植したので、旧作に比べて色々と退化してしまっている。とはいえ、携帯アプリ版にしかなかった首都圏を中心としたTOKYOマップが収録されている点は、ちょっとうれしい。

桃太郎電鉄20周年

●2008年12月18日 ●DS ●ハドソン

桃鉄20周年記念作。ついに待望のオンライン対戦が実装された。さらに、戦国武将などの歴史キャラが登場。指定された駅を独占すると、駅にちなんだ備人が加勢してくれるのだ。この歴史キャラは恐ろしく有能で、ハッキリ言ってバランスブレイカー。お陰でシリーズ屈指の友情崩壊ゲームとなってしまった。

桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻

●2009年11月26日 ●Wii ●ハドソン

元々は20周年のアップグレードバージョンだったのだが、追加要素が多すぎて新作になった経緯がある。最大の特徴はマップの大きさ。今までの1.5倍になっており、駅や物件も一気に増加。路線図が一新された。前作で問題だった歴史キャラは歴史ヒーローとなり大幅に追加。無論バランスは崩壊している。

桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!

●2010年7月15日 ●PSP ●ハドソン

前作の2010をベースとした移植作。タイトルを見れば分かるが、チームを組んでプレイをする「桃鉄タッグマッチ」という新しいゲームモードが追加された。それ以外の新要素や変更点は殆どなく、バランス調整がされた程度。ちなみに日本を舞台としたハドソン製の桃鉄はこれが最後となった。

桃太郎電鉄WORLD

●2010年12月2日 ●DS ●ハドソン

ハドソンが2011年にコナミの完全子会社になってしまったため、これが最後のハドソン製の桃鉄になる。タイトルのとおり、今作は日本が舞台では無く世界各国が舞台となっている。そのため、新規のイベントの多くは各国にちなんだもの。本作を最後に、桃太郎シリーズはいったん終了となった。

桃太郎電鉄2017 たちあがれ日本!!

●2016年12月22日 ●3DS ●任天堂

前作から6年ぶりの新作。ハドソンは無くなってしまったので任天堂の販売となった。これまでの桃鉄と大枠は変わらないが、桃太郎と貧乏神以外のキャラデザが変更されたり、マップが無茶苦茶広くなったりなどの変更点がある。東日本大震災や熊本地震など自然災害からの復興がテーマとなっているのも特徴。

桃太郎電鉄 昭和 平成 令和も定番!

●2020年11月19日 ●Switch ●コナミ(KDE)

前作から4年ぶりに登場した桃鉄最新作。ついに、ハドソンを吸収したコナミが販売元となった。今作は新しい桃鉄ということでキャラデザが刷新され、これまでのイメージとは違ったものに。内容的にはこれまでの桃鉄と変わりなく正に定番(新要素はある)。大ヒットとなり累計販売本数は350万本を突破！

非公認 PCエンジン Engine ゲーム図鑑

PCエンジンでは、ファミコンを超えるグラフィック性能を活かし、桃色な非公認ゲームが多数登場。『ハイレグファンタジー』や『しあわせうさぎ』などは、見たことのある人も多いのでは？ ここでは、当時発売された非公認ゲームをすべてまとめてご紹介!

text by pusai

ハッカー系&しあわせうさぎ系

ここで紹介する非公認ゲームとは、プラットフォーマーのライセンスを受けず、独自に開発・販売されたソフトのこと。これら非公認ゲームは、公認の正式タイトルでは実現できないエロを売りに、ファミコン時代から流行、PCエンジンでも多数が発売されている。

当時の非公認ゲームは、アングラな存在ながらかなりの規模で売られていた。特にPCエンジンの非公認ソフトは、「電撃PCエンジン」の袋とじ「どきどきももいろぐらふぃっく」などでも扱われたことから、「見たことある」「当時やった」という人も少なくないはずだ。

今回は、PCエンジン用の非公認ソフトをまとめて紹介。その担い手となったメーカーは、ハッカーインターナショナルとオフィス アジア研究会の2つ。後者は『しあわせうさぎ』シリーズで知られるが、一部はメーカーの表記が全くない。今回は、はっきりしないものもオフィス アジア研究会のものとして扱うことにした。発売日についても、目安程度と思ってほしい。

ハッカーインターナショナル（GAME EXPRESS）

日本の非公認ソフトの先駆けとも言えるメーカー。ファミコンでアダルトゲームを出し、ディスクシステムのバックアップツールや改造ファミコンのハッカージュニアまで販売。ゲームラボの前身「バックアップ活用テクニック」のライバル誌「Hacker」も発行していた。

そんなハッカーインターナショナルは、PCエンジンでも数多くの非公認ゲームをリリース。しかも、ただエロいだけのゲームではなく麻雀だったりRPGだったりと、それなりにゲーム性も追求。なお、ファミコン時代はさまざまなレーベルを使い分けていたが、PCエンジンでは「GAME EXPRESS」というレーベルに統一している。

初期の作品は、台湾製のHuカードのパチモノを採用。そしてCD-ROM²全盛期になると、独自のシステムカード「Games Express CD Card」とCD-ROMを組み合わせた特殊な方式となる。

ハッカーインターナショナルのHuカード。製造元は台湾となっている。比較的初期のソフトに多い。

93年ごろから独自システムカードを導入し、PCエンジンDuoシリーズ用の「SUPER CD-ROM」として販売。

技術的にも、かなり面白いチャレンジをしていたと言えるだろう（製造元の台湾の会社がすごかったのかもしれないが）。

ボディコンクエストII ～救性主～

♥1993年2月23日　♥Huカード

ファミコンで発売されたボディコンクエストの続編。タイトル通りドラクエみたいなRPGだが、全編にわたって下ネタに溢れている。魔女トパーズのインポの呪いによって男は起たなくなり、女性は欲求不満に。勇者の血を引く主人公はトパーズ退治の旅に出るというしょうもないストーリー。ちなみに敵は欲求不満の女の子たちで、Hを求めて襲いかかってくる。戦闘は行為ということになっており卑猥な文章が飛び交う(倒しても脱がない)。ハッカーのゲームの中では遊べる方なのだが、硬派な90年代のゲームそのものなので難易度は高め。

究極麻雀II スーパー・アイドル グラフィック

♥1993年10月3日　♥Huカード

究極麻雀の続編で、当時の人気アイドルのそっくりさんと脱衣麻雀で対戦できるというコンセプトも前作と変わらない。前作の２人打ちから４人打ちのイカサマ無しの本格的な麻雀となり、スーパーなだけに、対戦相手が４人から８人に増加。とはいえ、実写系のエロを使ったギャンブルゲームということで、特に目立った作品とは言えない。それでも１ページ目で大きめに扱っているのは、観月ありさなど当時の人気のアイドルに交じって、なんと立憲民主党の蓮舫(当時はグラビアアイドル)が参戦しているから!!　こんなん発禁だろ!?

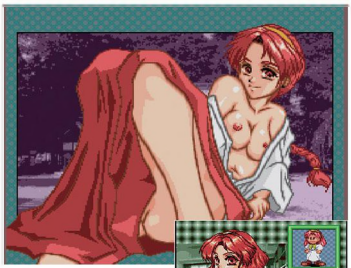
ハイレグファンタジー

♥1994年9月15日　♥Games Express CD Card

これも有名なので知っている人は多いのではなかろうか。名前から連想されるように、ファイナルファンタジーのようなエロRPG。例によってストーリーはしょうもなく、ミニマムサイズの一寸法師の御一行様が人間の女とエッチをするため大きくなる方法を探しに旅に出るというもの。内容はともかくゲーム部分は良く出来ており、アクティブタイムバトルやジョブチェンジなどFF的な要素はしっかり抑えられている。敵は女の子モンスターで、ダメージを与えると脱ぐというエロRPGにはお馴染みのシステムとなっている。

AV誕生

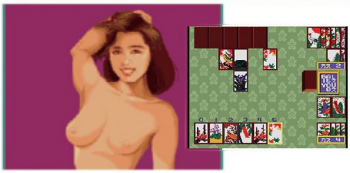
♥1995年2月24日　♥Games Express CD Card



タイトルから分かるようにNECアベニューのアイドル育成ゲーム「誕生～Debue～」のパロディ。育成するのは３人のAV女優となっている。育成後のパラメータによってエンディングが変わるという育成ゲームの王道で、なんとエンディングは３人合わせて50種類！　エンディングは、それぞれ違ったシチュエーションのAV作品に出演するというもの。学園ものから女王様にメイドにレズと、ありとあらゆるジャンルのAV作品に出演できるという豪華仕様(?)。ただし、このゲームは18禁ではなくR指定扱いなので過激な描写は無い…。

アイドル花札ファンクラブ

♥1991年12月26日　♥Huカード



ハッカーの非公認PCエンジンソフトの記念すべき第1弾。ゲーム内容は、いわゆる脱衣花札。対戦相手は当時の人気アイドルのそっくりさんたちとなっており、今だったら完全にアウト。この作風は、ハッカーのお家芸と言えるだろう。パッケージに「ゲームセンター・そのまんま」あるが、移植元があるのかは不明だ。肝心の花札はイカサマアイテムを使って対戦するタイプ。

究極麻雀アイドルグラフィックス

♥1992年4月16日　♥Huカード

いわゆる脱衣麻雀。当時はエロいゲームの王道であり、ハッカーも多数の脱衣麻雀をリリースしている。例によって、当時の人気アイドルのそっくりさんと対戦できる。肝心の麻雀は2人打ちで、しかもイカサマアイテム有りの全然究極じゃない麻雀になっている。「本格ゲームセンター仕様」とのことだが、確かに当時のゲーセンの隅にあったような麻雀ゲームではある。

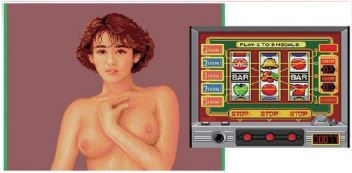
レディソード ～暗墓された10人の乙女～

♥1992年7月13日　♥Huカード

ウィザードリィやダンジョンマスターのようなダンジョンRPG。このゲームに関しては、エロよりもグロが際立つ。呪われた塔に幽閉された10人の美女を救出するという物語で、美女を救出すればご褒美としてエロが拝める。しかし、道中に出てくるお助けキャラのNPCがなぜか生首。しかも階層が進むにつれてグロさが増していく。エロ目的で買ったらグロだったという罠だ！

PCパチスロ アイドルギャンブラー

♥1992年9月14日　♥Huカード



ハッカーの十八番となっている、アイドルそっくりさん脱衣ゲーム。今作は日本各地の都市で、アイドルのそっくりさんとパチスロ勝負をするというもの。そもそも脱衣パチスロって何だよと思うが、既定の枚数出れば脱いでくれるのだ。ちなみに目押しはできないので、当たるか当たらないかは完全な確率。エロを拝みたければ勝てるまで延々と回し続けるしかない。

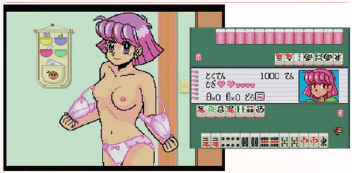
AVポーカー ワールドギャンブラー

♥1992年11月15日　♥Huカード

何をもってAVなのか意味不明だが、いわゆる脱衣ポーカー。ポーカーで勝負して勝てば相手が脱ぐという単純なもの。しかし、ゲーセンにあるような完全な確率機なので、勝ち切るのは難しい。ダブルアップもあるが、裏で操作されているので当たらない。エロを見たければ根気よく安い手を繰り返すしかない。待っているものは、実写っぽいケバイ女たちだ…。

CD麻雀 美少女中心派

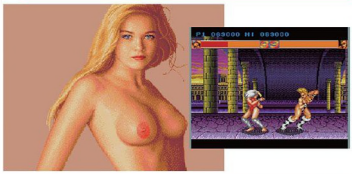
♥1993年7月30日　♥Games Express CD Card



今回は実写路線ではなくアニメ路線。3姉妹と脱衣麻雀で勝負するというシチュエーション。麻雀はイカサマを駆使して勝負するというもの。CPUは強いというか汚いので、イカサマを駆使しないと勝つのは困難。肝心の脱衣シーンはCD-ROMの大容量を活かしており、無駄にアニメーションする。なんとキャラデザは、トゥルーラブストーリーの松田浩二氏だったりする。

ストリップ・ファイターII

♥1994月3月26日　♥Huカード



ハッカーを語る上で欠かせない作品のひとつ。格闘ゲームにエロの要素を取り入れた意欲作！　登場キャラは女性のみで、モーションもやたらとエロいものが多い！　そして、２回勝利すれば脱いでくれる！　ただし、どのキャラも顔面は濃い目。脱衣も実写系となっておりキャラとは似つかぬ別人が登場。なにより格闘ゲームとしてのクオリティが低く、遊べたもんじゃない！

クイズ投稿写真

♥1994年5月13日　♥Huカード

様々な脱衣ゲームを出してきて、今度は脱衣クイズゲーム。クイズに正解すればエロ画像が隠れているパネルがめくれるというもの。ただし、エロを拝むには48問も正解しなくてはならない。しかも１人につき２つのシチュエーションがあって、100問近く正解する必要がある。登場キャラはときメモっぽかったり、ナコルルっぽかったり、様々なメーカーに喧嘩を売っている。

CDパチスロ 美少女ギャンブラー

♥1994年7月15日　♥Games Express CD Card

パチスロゲーム第２弾。実写風アイドルそっくりさんからー転、アニメ絵となった。５人の美少女ギャンブラー・アモーレムーン(元ネタはセーラームーン)にパチスロバトルを挑むというものだが、バトル要素なんてものは無く、単にコインを稼いで脱いでもらうだけ。とは言え、パチスロとしてはかなり遊べるものとなっており、データを見て席を選ぶなど意外に本格的。

CD花札 美少女ファンクラブ

♥1994年11月25日　♥Games Express CD Card

脱衣花札ゲーム第２弾。こちらもアイドルのそっくりさんからアニメ絵となった。この手のゲームの命は、何といっても脱衣シーン。今作は、ヌルヌルと動きはかなりいい感じ。ただし、どうにもシンプル目の絵柄で、エロさを感じないというエロゲーとして致命的な難点を抱えている。イカサマありではなくガチの花札となったので、花札ゲームとしては楽しめるだろう。

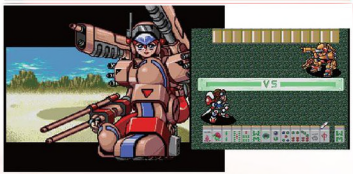
CD・美少女パチンコ 球魔四姉妹

♥1994年12月29日　♥Games Express CD Card

脱衣パチンコゲーム。パチンコで金を稼いで女の子を脱がすというよくわかない設定だ。パチンコで大当たりしたから風俗に行くようなものと考えればいいのだろうか。何気にパチンコゲームとしては本格的で、台の種類はいくつもあり、さらに釘の状態まで見れる。パチンコ好きも納得。「本格アニメーション仕様」とのことだが、他の作品に比べるとアニメーションは微妙だ。

美少女雀士 アイドルバイ

♥1995年11月10日　♥Games Express CD Card



ハッカー最後の非公認PCエンジンゲームは、またも脱衣麻雀。タイトルからしてアイドル雀士スーチーパイを意識したようだが、中身はメカ娘のバトル脱衣麻雀。脱衣麻雀にしては面白いシステムになっており、あがった点数によって敵にダメージを与え、一定のダメージに達すると服が破ける。問題は、脱衣が回数ではなく点数なので、麻雀初心者がやると一向に進まないこと。

オフィス アジア研究会
ラビットソフト研究所

PCエンジンの非公認エロゲーの中でも、『しあわせうさぎ』は特に有名なシリーズ。一般ゲーム雑誌「電撃PCエンジン」の袋とじ「どきどきももいろぐらふぃっく」でも、非公認ソフトにも関わらず何度も紹介され、一般ゲーマーにもそこそこ認知されていた（と思う）。

ハッカーインターナショナルはゲーム性のある作品が多かったのに対し、こちらはエロゲーの王道・アドベンチャーゲームのみのラインナップだ。

前期はオフィス アジア研究会、後期はラビットソフト研究所を名乗っていたようだが、発売元・開発元の詳細は不明。パッケージにもゲームにもメーカー名は入っておらず、ペラ一枚のマニュアルや電撃PCエンジンでの紹介記事で、かろうじて確認できるレベルなのだ。なお、『真説』以降はマニュアルにもメーカー表記は無い。ちなみにアジア研究会系のソフトは独自規格というわけではなく、SUPER CD-ROM²で遊ぶことが可能だ。

しあわせうさぎ 濡れた美少女 初めてなのに…

♥1993年10月14日　♥SUPER CD-ROM²

アジア研究会の第一弾。エロがメインのアドベンチャーゲームとなっている。90年代の美少女ゲームには、舐める・触るなどのエロコマンドを使って進めるタイプのものがよくあった。本作はそんなアドベンチャーゲームから、エロシーンだけを抜き出したようなものになっている。なにせ内容は、自室に彼女の恭子ちゃんを連れ込んでひたすらエロいことをやるだけ。舐めたり触ったりなどなど様々なエロコマンドを駆使して行為を堪能できるというわけ。ハッカーと違って、アジア研究会の作品はエロに振り切っているのである。

Jサンダー 冷たい肌は少女を濡らす

♥1994年　♥SUPER CD-ROM²

しあわせうさぎはエロ目的のゲームだったが、こちらはちゃんとストーリーがあり、エロありのアドベンチャーゲームとしてかたちになっている。敵に捕らわれた姉を救出するため、姉の作った巨大ロボに乗って戦うという王道ロボットアニメのような作品だ。ロボットものらしく熱いストーリーだが、エロゲーなので随所にエロが入ってくる。ハッキリ言って短い作品なので内容は薄いが、グラフィックに関してトップレベル。大張デザインっぽいロボのジェイサンダーなど無駄に頑張っている。なおメーカー表記は見当たらず、諸説ある模様。

しあわせうさぎ2 とらわれうさぎ セーラーZ

♥1995年8月1日　♥SUPER CD-ROM²

しあわせうさぎの続編ではあるが、中身は前作の続編の『とらわれうさぎ』と『セーラーZ』の2作品が収録。どちらも前作以上にエロが濃い。とらわれうさぎは、前作と同じくエロコマンドを使ったエロゲー。変態に監禁されたヒロインの恭子ちゃんをヤリたい放題できる、ハードコアな内容となっている。もうひとつのセーラーZは、タイトルから分かるようにセーラームーンのパロディ。敵のダーク・プリンスに捕らわれたセーラー戦士たちが、ヤラれまくるというものだ。これ以降、アニメパロディがこのメーカーの持ち味になっていく。

真説しあわせうさぎ

♥1995年9月30日　♥SUPER CD-ROM²

今作は純粋なエロアドベンチャーに。ヒロインのマリは先輩のユキに憧れるガチレズ娘。ひょんなことからマキに助けられ、そのままレズプレイに発展…ということで、今作のお題はレズなのである。しかし、何故か途中で同級生が乱入してきて3Pに発展！　そのまま３人で様々なプレイをしていく。どういうわけか、ここから無駄にマルチエンディングになっており、選択を間違うと何故かゲームオーバーになる。意外にハッピーエンドを見るのは難しい。グラフィックは大きく進歩しており、なかなか美麗な仕上がりだ。

真説しあわせうさぎ2 快楽へのインビテーション

♥1996年2月25日　♥SUPER CD-ROM²

真説しあわせうさぎの続編。前作の２年後が舞台となっており、先輩のユキは卒業してしまっている。しかしある日、マリの元を去ったユキが教育実習生として戻ってくる。再会した２人は再びレズプレイに勤しむ…というより、マリがユキに調教されてしまうというハードコアなプレイが展開される。ムチやロウソクなど様々な道具を使ってマリを調教していくのだ。エロコマンドのアイコンを選ぶという意味では、無印に近いシステムに戻ったとも言えるだろう。テーマが調教なだけに、シリーズ屈指の濃いエロとなっている！

クレイジーホスピタル 不思議の国の天使

♥1997年3月10日　♥SUPER CD-ROM²

タイトルの通り、病院を舞台としたアドベンチャーゲーム。病院内の様々な場所を回って、入院患者や看護婦などの女の子たちと出会い、仲良くなってエロいことをするという昔ながらのシステムのエロゲー。ヒロインは毎回同じ病室などにいるので、ひたすら会いに行けば簡単に仲良くなれるだろう。しあわせうさぎシリーズはエロに振り切っていったが、この作品に関してはエロの要素は薄め。どちらかと言えば純愛ものに近い内容(導入は酷いが)。ソフトにメーカー表記は無いが、電撃の記事では「アジアソフト研究所」となっていた。

真説しあわせうさぎf 友情より愛欲を

♥1997年9月10　♥SUPER CD-ROM²

おそらく、当時モノとしては最後のPCエンジン非公認ゲーム。真説しあわせうさぎの名はついているが前作との繋がりはなく、そもそもタイトル画面では『ときめってうさぎ』という別物になっている。最後なので怖いものがないのか、もろにエヴァのエロゲー！　ヒロインたちはどっからどうみても色違いの綾波やアスカ。名前もミサトさんやアスカなど、そのまま使われている。ちなみに『ときめって』の名とおりときメモの詩織っぽいのも出てくる。エヴァのキャラとヤルだけのゲームだが、こんなんでも無駄にフルボイス(棒)だったりする。

ファミコン互換機誕生秘話

世界初の非公認ファミコン互換機が誕生してから今年で35年になる。しかしその歴史に関しては、これまで誰もまとめる者がいなかった。いったい35年前に誰がどうやって非公認ファミコン互換機を作り出し、それがどのようにして世界じゅうに拡散していったのかという根本的な事柄についてさえ、ごく僅かな情報しかないままだ。ここに疑問を持った筆者は、近年さまざまな未発掘史料を見つけ出し、当時の流れをおおよそ紐解くことに成功した。今回の記事はその成果の概略である。

text by hally(VORC)

初めて解き明かされる裏のファミコン史

必然から生まれた海賊版ファミコン

1985年。日本の『スーパーマリオブラザーズ』熱が飛び火する形で、台湾でもファミコンブームが始まった。しかし1987年半ばまで家電輸入の禁止令が出されていた関係で、入手できるものはしばらく並行輸入品しかなく、流通量が限られていた（例外としてファミコンテレビC1は台湾でのライセンス製造が行われ正規流通していたが）。またそもそも当時の台湾でファミコンは高価すぎる代物であり、レンタルで遊ぶ人も多かったといわれている。もし台湾でファミコンの互換品を製造できれば、こうした諸々の問題は解決する。

そして台湾にはファミコン互換機の開発を可能にするだけの技術的な下地がすでにあった。まず

FC COMPATIBILITY MACHINE

FC互換機名作カタログ

MASTERPIECE CATALOG

もともと「海賊版」に過ぎなかったファミコン互換機が、関連特許などの期限が切れた2000年代半ば以降には日本や欧米でも容認される「合法互換機」となり、今日に至るまで盛んに製造され続けている。気づけば合法互換機の時代もすでに長く、ファミコンが現役で製造されていた年数を超えつつある。そんな互換機の歴史から、大ヒット機や特徴的な商品をピックアップして紹介していこう。

小天才 IQ-201

●台興電子　●1987

台湾のファミコン互換機を代表する名機。ツインファミコンの右半分を切り出したようなデザインで、イジェクトボタンの仕組みも全く同じ。初期型にはフロントに時計が付いていた。本機は世界各地に拡散し、特にロシアや中国本土で広く普及。ロシアでは「Dendy」として国民的知名度を誇った。中国本土では偽物も多く作られ、そのあまりの多さに政府の偉い人が激怒したという逸話も残っている。

政府が半導体産業の育成に熱心であり、その方面の技術的蓄積が1970年代から進んでいた。そしてもうひとつ、台湾では1980年代初頭からアーケードゲームの海賊版製造が盛んに行われており、ゲーム機の構造についてもよく研究されていた。ただし1982年にビデオゲーム禁止令が出されており、このときコピー業者の大半はアップルⅡのクローン機製造に鞍替えしている。ゲーム産業に残存したのは海外需要に対応する僅かな企業だけだった（輸出目的のゲーム製造は禁止令の対象外となった）。

そうした企業のひとつに普澤公司（Bit Corp.）がある。この会社は当時の台湾ゲームメーカーのなかでは頭ひとつ抜けた技術力と商品開発力を身につけており、ファミコンに先駆けてすでにアタリVCSやコレコビジョンの互換機開発に成功していた。彼らが次のステップとしてファミコンの互換機開発に乗り出すのは必然だったといえるだろう。

「小天才」と「創造者」

普澤は電子部品メーカーの台興電子（TSE）などと手を組んで、ファミコン互換機の開発を進めた。そして1987年にそれぞれの第一号機が完成する。台興が放ったのは「小天才 IQ-201」。これは初期のファミコン互換機のなかでもつとに有名で、マイナーチェンジ版「IQ-501」とともに世界を席巻したことで知られる。東欧やロシアなどで本家ファミコンを凌ぐ知名度を誇ったほどだ。

いっぽう普澤は「創造者70」を送り出した。こちらは対照的に小規模な成功に留まっている。普澤は技術的な成果の追求には余念がないが、商売っ気はどうにも乏しかった。おそらく彼らにとって互換機ビジネスは通過点に過ぎなかったのだろう。実際いち早くそこからの脱却を図っていて、普澤が次に開発したのは、知る人ぞ知る台湾初の完全オリジナルゲーム機「GAMATE」だった。残念なことにこれは大コケし、普澤はゲーム産業から姿を消してしまう。

ファミコン互換機の中枢部

ファミコン互換機の中核となるのは、2個のカスタムIC（CPU・PPU）である。だが普澤や台興はそれを解析はできても、設計する能力までは持ってはいなかったとみられる。この部分をいち早く握ったのは太欣半導体（Syntek）という会社である。政府の半導体育成計画からスピンアウトする形で国策的に組織された、台湾初のIC設計企

創造者70 MODEL:7400

●普澤　●1987

普澤はもともとシステム設計畑の硬派な会社でありながら、なぜがゲーム禁令後にゲーム機開発を始めた変わり種だ。台湾で最初にゲームカートリッジを作った会社でもあり、アタリやファミコンのオリジナルソフトも出している。セガ・マスターシステムを彷彿とさせる外観にNESのようなカラーリングの本機は、IQ-201と同時期またはそれ以前の開発とみられるが、発売では半年近く遅れをとり、出回りも少なかった。ロシアやスペインでも販売されている。

VIDEO RACER

●台湾晶技　●1992

台湾晶技は台興の兄弟会社で、「小天才」シリーズは1990年代からこちらに移管された。本機はシリーズ末期に投入されたもので、車型フォルムを志向した最初期のファミコン互換機のひとつである（走ったりはしない）。韓国、アルゼンチン、マレーシアなどに輸出された。中国本土や韓国ではその後も何種類かの車型ファミコン互換機が作られており、それなりに影響力があった様子が窺える。

業である。

同社初のファミコン互換チップセットKC-6005（CPU）＋KC-6022（PPU）は、早くも1985年内には設計が完了していたという。しかしそこから実際に互換機が商品化されるまでにはなぜか1年強を要している。もしかすると量産体制を整えるのに手間取ったのかもしれない。太欣はあくまで設計専門で工場を持たない。当時としては珍しいビジネスモデルの会社だった。

ファミコン互換チップの進化

1987年半ばには半導体製造大手・聯華電子（UMC）が、ファミコン互換チップセットUA6527（CPU）＋UA6538（PPU）を大量供給しはじめる。おそらく太欣のチップセットをベースにしたものだが、その量産開始直前に事件が起きた。太欣でファミコン互換チップセットを開発した技術者たちが独立し、群立積体電路（ALCOM）を創立。同等品の販売に乗り出したのである。太欣は「企業秘密の盗用だ」として群立を訴えた。この件は「台湾初のハイテク産業スパイ事件」として新聞などでも取沙汰されたが、調査の結果「群立のチップは完全に同一ではないし、そもそも任天堂のチップがオリジナルだ」と判断され、不起訴となっている。

これ以降、両社はライバル関係となり、それぞれのやり方でチップセットに改良を加えていく。太欣は音源まわりのバグ修正やPAL／SECAM地域（中国、欧州、ロシア、南米の大半など）への独自対応などを進めた。またメガドライブやPCエンジンの互換チップ開発も早期に着手している。いっぽう群立は矽統科技（SiS）という新興半導体メーカーと組んで、ファミコンのワンチップ化に先鞭を付けた。

台湾ファミコン互換機の発展

普澤と台興に続けとばかりに、ファミコン互換機メーカーは雨後の筍のごとく乱立。セガの公式代理店さえそちらに乗り換える始末だった。開発競争もヒートアップし、数年後には連射機能の標準搭載など当たり前、スローモーション機能、無線RF、無線コントローラなどを備えるものも珍しくないという状況が生まれていた。さらなる利便性を追求し、本体内にゲームROMを内蔵したもの、チート機能を内蔵したもの、ダブルスロットでNESとファミコンに両対応したものなども登場している。

本体デザインの面でもオリジナリティを誇示す

HiTex A-500

●英捷科技　●1991

「HiTex」も世界にかなり浸透した人気ファミコン互換機だ。これはシリーズ第2弾で、しばしば「UFO」の商品名で売られた。電源を入れると赤色窓に円形配置されたLEDが点灯する。何を目指してこんな形に落ち着いたのかよく分からないが、時代的にいってメガドライブの影響がありそうだ。主にロシアや中国本土で普及したが、やはり偽物がいろいろと作られており、市場ではそちらのほうが旦立った。

ENDING-MAN／終結者 S-500

●新天堂　●1990

「ENDING-MAN」は「小天才」に次ぐ人気ブランドで、この形状のファミコン互換機は、中国および東欧全域に広く普及した。メガドライブを思わせるフォルムがクールな印象を与えたそうだ。市場に出回っているものの大半は中国～香港企業によるコピー品であり、確認できる類似品は100機種を超える。こんなにコピーされた機種は他になく、ある意味で最も愛されたマシンといえるだろう。オリジナル版は無線RFアンテナを標準で備える。

るものが増え、車型やUFO型など「どうしてこうなった」と思わずにいられない機種が人気を博したりもした。

このようにバラエティ豊かな互換機たちが百花繚乱の様相を繰り広げ、ファミコン互換機の第一次黄金期を築いたのは、1989～1993年ごろにかけてである。この時期の最後には、携帯型ファミコン互換機まで誕生している。本体とコントローラを一体化した、いわゆるプラグ＆プレイ型の機種がまず生み出され、続いて液晶画面搭載のモバイル機が登場した（これはさすがに当時としては高価すぎたらしく、市場にはほとんど出回っていない）。

ワンチップ・ファミコンの誕生

こうした小型化を可能にしたのは、1992年頃に出荷の始まった群立～矽統による先述のワンチップ・ファミコン「T1818」と、その後継である聯華製「UM6561」である。これらの登場は互換機の小型化だけでなく、低コスト化にも大きく貢献した。

1992年といえば日欧米ではすでにスーパーファミコン～メガドライブの時代である。台湾でもさすがにファミコン互換機市場は縮小しており、この頃には需要の中心が東欧、南米、中国本土に移っていた。これらの地域ではまさに1990年代初頭にファミコン全盛期が始まっており、なかでも巨大市場を擁する中国本土が有望視された。互換機メーカー各社はこぞって中国市場の開拓に注力し、あわせてコスト削減のために工場も中国本土に移している。だがこれは諸刃の剣となった。やがて中国の各工場はそれぞれに力をつけ、最終的には台湾メーカーの強力なライバルに成長してしまうのである。その象徴ともいえるのが、かの小霸王電子だった。

小霸王の時代

本土のファミコン市場を制し君臨した小霸王も、最初は普澤「創造者」の組み立て製造を行うだけの、さして目立たない工場のひとつだった。しかしある程度事業が軌道に乗ったところで、彼らは中国ではまだ珍しかった「マーケティング戦略」を打つ。大々的な市場調査を行うと同時に、大胆なコストカットを進めたのである。これらが功を奏したところに、さらなる追い風が吹いた。

中国本土ではパソコン教育への関心が高く、1992年以降はファミリーBASICの中国語対応や機能拡張にも注目が集まっていた（これも元はと

GENIECOM

●GENIECOM　●1991

英国コードマスターズが生んだ世界初のゲーム機用チートデバイス「ゲームジーニー」。そのハード面の設計を担った台湾企業によるファミコン互換機だ。名前が示すように「ゲームジーニー」の機能を内蔵しており、最初からチート可能という特色を持っている。こんな機種は他にない。主にブラジルやスペインなどで発売され、ある程度の人気を集めた。

PTG-101

●日碁企業　●1992

日碁企業はアタリ時代から活動している老舗。ワンチップ・ファミコンが出回るずっと以前から携帯型ファミコンを模索していた形跡があり、本機において世界で初めて本体・コントローラ一体型のファミコン互換機を実現するに至った。テレビへの接続は無線RFのみ。イタリアやポルトガルなど限られた地域のみで流通した。同形状のアタリ互換機もある。

いえば普澤が先駆者だった)。小霸王も早くからこの分野に傾注していたが、最初はやはり競合との競争から抜け出せずにいた。しかしジャッキー・チェンを起用したテレビコマーシャルを打ったところこれが大当たりとなり、空前の「ファミコン学習機」ブームが到来。小霸王は一躍、知らない人のいない超有名ブランドと化した。

学習機ブームは1995～1997年頃に最盛期を迎え、2000年代初頭まで需要が継続するのだが、それまでの間に小霸王はのべ100機種以上、台数にして2000万台以上を売り上げている。

香港企業の躍進

90年代後半、台湾のファミコン互換機産業は本土勢に押されただけでなく、アメリカから「知財権を遵守せよ」との政治的圧力もかかり、急速に斜陽を迎えていた。それと入れ替わるようにして台頭してきたのが香港の企業である。もっとも香港ではファミコン互換機の製造そのものはほとんど行われていない。

香港のファミコン互換機関連企業は基本的に投資会社か貿易業者である。彼らは当初、台湾のファミコン互換機を本土市場に流し込む役割を担っていた。だが中国本土のメーカーが力を付けてくると、今度は中国から世界への玄関口となった。

ここで香港企業は世界的なB2Bネットワークを駆使し、各地の需要に合わせて中国製ファミコン互換機をカスタマイズするというビジネスモデルを確立する。そのなかでファミコン互換機の新たなトレンドをふたつ生み出している。

一時代を築いた「ポリステーション」

トレンドのひとつはプレイステーションそっくりのファミコン互換機「ポリステーション」である。

「見た目は高級機、中身はファミコン」という偽装はメガドライブやスーパーファミコンの時代からよく見られるものだが、「ポリステーション」はその中でも突出して上手くいってしまったケースだ。われわれ日本人から見れば鼻で笑ってしまうようなフェイクに過ぎないが、南米や東南アジアではクリスマスシーズンに騙されて購入してしまう親たちが後を絶たず、また一方では、それまでファミコン互換機さえ高価で買えなかった層に対しても一定の需要を開拓した。結果的にかなりのヒット商品となり、地域によっては「誰もが一度は通った」と言われるくらいに、当時を象徴するものになっていたりする。

TopGuy／頂尖小子

●慶威電子　●1993

初期の液晶搭載ファミコン互換機としては「GAME AXE」が有名だが、これはその2年前の作。商品として世に出た最古の液晶搭載機である。慶威電子は台湾のファミコン互換機メーカーとしてはかなりの後発組だが、それだけに前例のないものをいろいろと作っており、同時期には最初期のメガドライブ互換機のひとつ「戦神」も発売。彼らはそちら側の市場におけるキープレイヤーとなった。

超級多媒体学生電脳 SB-2000(I)

●小霸王　●1997

小霸王は学習機だけでも50機種近くを出しているが、そのなかでも別格といえる最上位機種がこれ。CPU／PPUにはファミコンを独自に進化させた上位互換チップUA6578を採用し、大幅に拡張されたファミリーBASICと、結構本格的なDOSを搭載。フロッピーディスクやUSBメモリからのROMイメージ読み出しまで可能となっている。プリンターも接続可能で、もはや堂々たる8ビットパソコンである。この時代の学習機のお約束として、なんちゃってWindowsも用意されている。

合法互換機時代の幕開け

もうひとつのトレンドは、ゲーム本体とコントローラを一体化したプラグ＆プレイ機である。それ自体は先述のように台湾企業の発明だが、テレビに繋いてすぐに何十本ものゲームを遊べるという手軽さをアピールし、世界に普及させることに成功したのは香港企業である。まずニンテンドウ64のコントローラそっくりな「メガジョイ」「スーパージョイ」が東南アジアを中心にヒットし、間もなく欧米にも同様のものが上陸して一定の注目を集めるに至った。それまでファミコン互換機といえば途上国で売られるものだったが、それが欧米でも商機を掴んだというところが重要だ。

欧米で売るとなると、内蔵ソフトがファミコンソフトの丸パクりというのは都合がよろしくない。これを著作権的に問題のないものに変えていく必要があった。そこで香港企業は合法化の道筋を整える。まずキャラを差し替えただけの「なんちゃって合法」なハックが数多く作られたが、やがてアタリやインテリビジョンといった懐かしハードのライセンスを正式に取得し、それをファミコン（相当）のハードに移植した手の込んだものさえ登場するようになった。

こうした商品は2001年頃から急速に増え、特にJAKKS PACCIFIC社の製品が大きな注目を収めた（これ自体はワンチップ・ファミコンを用いていないが、そこにヒントを得たことは間違いない）。00年代初頭にはレトロゲームで商売するという発想自体が目新しく、マニア層にしか需要がないと思われていた。同社はそれをマニアックなものではなく、カジュアルなものとしてアピールすることに成功。従来とは異なる需要を創出したのだ。

プラグ＆プレイの潮流はやがてゲーム機本体をミニチュア的に再現する路線に向かう。2010年代にそのブームはいったん落ち着いたかに見えたが、「ニンテンドークラシックミニ」や「メガドライブミニ」のように、公式が自らミニ復刻を手掛けたことで、再び注目を集めることになる。

ワンチップ・ファミコンによる新潮流は現在も生まれ続けている。近年中国本土では、至るところにファミコンを埋め込むのがトレンドだ。スマホカバー、USBバッテリー、定規、手鏡、携帯ファン……。今後もファミコン互換機は、手を変え品を変え、ずっと作られ続けていくだろう。世界中で時代を超えて愛され続けるファミコン互換機は、もはや伝統産業になりつつあると言っても過言ではないのである。

PikaGame

●PRIMA WORLD　●2005頃

Polystationがいかに世界で猛威をふるっていたかは、1998年にソニー自らが「Polystation」を防衛商標登録しなければならなかった事実からも窓察できる。もちろんそれでも歯止めは効かず、その後もPolystationは増殖し続けた。中身はどれも大差がないため、次第にパッケージでの差別化がエスカレートしていき、最終的にはこのようなものが登場するに至った。PRIMAはタイの中堅ファミコン互換機ブランドだが、なにゆえアメリカンなピカチュウもどきを推したのか。その文字列は何なのか。すべてが理解不能である。

TV Play Power: Intellivision

●Techno Source　●2003

ワンチップ・ファミコン上にインテレビジョンのソフト25本を再現し、正規ライセンス取得のうえ商品化したもの。中国にはこの頃までに非公認ファミコンソフトを受託開発できる企業が生まれており、ナイスコード社やジャングルタック社などがこうしたプラグ＆プレイ機の新作ソフトを支えた。移植の出来はそれほどではないが、そのへんは必要以上にこだわらないのがカジュアルゲームのゆえんである。

ファミコン パチモノマリオ大集合

無限に存在するパチモノソフト。その中でもマリオをテーマにしたパチモノは群を抜いて多い。理由は簡単、マリオのゲームは売れるのだ。売れたら勝ちのパチモノ業界、オリジナルのゲームからキャラクターをマリオに換えただけのハックロムまで、一山当てたいパチモノ業者が手当たり次第に出したパチモノマリオゲームをご紹介！ text by 鈴間

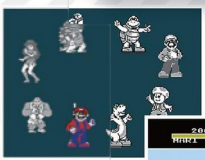
ソマリ

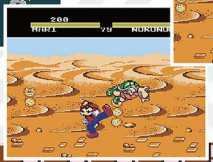
パチモノゲームをかじったことがある人ならば、100%ご存じであろうファミコンパチモノ界のレジェンド『ソマリ』。ファミコンでソニックというコンセプトもよければ、ソマリというキャッチーなネーミングもすばらしい。そしてカセットのラベルもレベルが高い。東京都台東区駒形7-1-3という謎の住所を記載し日本製であることをアピール。パチモノ史に燦然と輝くタイトルだ。

マリオなのに敵を踏むと死ぬので脳がバグるぞ

カートファイター

カート部分はオープニング画面だけという謎すぎるソフト『カートファイター』。マリオやピーチ、ノコノコにヨッシーたちが格闘ゲームの世界でガチバトル。大きいキャラを少ない容量で無理やり動かしているのでスピード感はないものの、パチモノ格闘ゲームとしての出来は良い。ピーチ姫がノコノコと殴り合うなど普通じゃ考えられないアツすぎる組み合わせも見どころだ。





キャラが大きく、見た目だけは非常に映える

電視マリオ

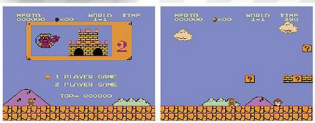
台湾などでよく見られる違法賭博ルーレットゲーム機のような内容。サイコパス気味なマリオが登場し、当たるとブロックを叩いてくれる。何かあっても「こいつはマリオじゃない」と言い訳ができるように帽子に「F」と入っているのが姑息。

スーパーマリオブラザーズ2

マリオ２には多くの種類がある。まず、ディスクシステムの『スーパーマリオブラザーズ２』を謎技術でカセットに移植したもの。ラベルだけ２にしたもの。そして、スーパーマリオのタイトル画面などを書き換えただけのもの。色違いや名前違い、さらには普通に動かしているだけなのに画面がバグっていくどうしようもないものも存在する。

『スーマリ２』をカセットに移植したもの

ラベルは『２』だが中身は初代



色違いの世界にようこそ

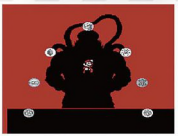
MARIO BROS 10

パチモノ界ではマリオのナンバリングは17ほどまで確認されている。その中でも屈指の人気を誇るのがこのマリオ10だ。別名『カンフーマリオ』。マリオがカンフーの世界で大活躍！　ファミコン好きなら元ネタが一瞬でわかると思うが、オリジナルのゲームとして優しい目で見てあげるのがこの手のパチモノのたしなみ方だ。

『ジャッキーチェン』のハックロム

SUPER BROTHER MARIO 13

タイトル画面によると、『スーパーマリオブラザーズ13 ワールドⅡ～天上界の魔神～』。舞台は西遊記。とりあえず横スクロールアクションならマリオにしちゃえば大丈夫というソフトだ。マリオ系に多いキャラを書き換えただけのハックロムは、どうしてそのゲームを選んだんだ、という部分を想像してみるのも楽しみ方。



『西遊記ワールドⅡ』のハックロム

MARIO 14

時代劇の世界にマリオがいたらこんな感じなのかな、と思ってあげるのが最高の遊び方だが、このゲームの一番の見どころはオープニングだ。元ネタのゲームのキャラで普通に進んでいき、突然主人公がマリオになる瞬間は何度見ても笑える。プレイしてても気づくとリセットボタンを押してオープニングを見返してしまう。

『快傑ヤンチャ丸3』のハックロム。マリオになる瞬間が最高

超級兄弟Ⅳ

マリオ3の完成度を考えると次の4は、さぞかしすごいゲームなのだろうという期待感をうまく利用して世に出てきたマリオ4。単品タイトルとしては結構売れたようでよく見かける。タイトル画面に電視マリオと似たヤツが堂々といるのもアツい。

『アルマジロ』のハックロム。日本語部分は書き換えられておらず、元ネタが生き残っている

SUPER BROS. 6

スーファミの『スーパーマリオワールド』をファミコンに無理やり移植したものが存在するので、ラベルだけでは勘違いしてしまいがちなタイトル。動かすキャラはマリオに書き換えられているが、そのほかの画面や下部のキャラなどは元ネタそのまんま。書き換えの詰めが甘いのだが、パチモノ的にはオッケー。

『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ』のハックロム

SUPER BROS. 9

タイトル画面では『スーパーマリオワールド9』。この作品は、マリオ名人が島を冒険するのがテーマだ。カセットのラベルがマリオじゃないので一抹の不安を覚えたが、パチモノは無限にラベル違いが存在するので心配するだけ無駄だった。タイトル画面の書き換えなど、よくできている。

『高橋名人の冒険島2』のハックロム

SUPER BROS. 11

「SUPER BROS. 9」の続編といっても過言ではないタイトル。オープニングではピーチ姫じゃない女性とラブラブなマリオが見られるぞ。これもタイトル画面の書き換えがよくできており、元ネタのすばらしさからマリオのゲームとしてもしっかり遊べる内容となっている。

『高橋名人の冒険島３』のハックロム

MARIO 16

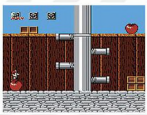
16は原始時代が舞台。元ネタは日本では発売されていない海外ソフト。パチモノマニアの間では、マリオに書き換えられたことで原作ソフトの認知度が上がるという本来あってはいけない経緯を辿っているソフト。in1収録度が高いタイトル。

NESの『Joe & Mac』のハックロム

MARIO 17

タイトル画面によると『SUPER MARI大作戦』。『FIGHTING OF THE MARILUGI』という一文からも、作者のマリオ＆ルイージへの愛を感じるハックロム。プレイするキャラがほかのマリオ系ハックロムと違っているのもポイント。

『チップとデールの大作戦』のハックロム



M.C.マリオ

マリオが永谷園のキャラだった時代に、パチモノ界ではマクドナルドとコラボしていたというアツすぎるタイトル。ワールドワイドなパチモノならでは。通称「マクドナルドマリオ」。書き換えたソフトのチョイスがすばらしい。

NESの『M.C.Kids』のハックロム

スーパーマリオカートライダー

マリオにしちゃえばいいじゃん選手権優勝のソフト。もともとはマリオにしただけのハックロムだったが、とてつもない技術で内容を変更し、さらにカートファイターの世界観を持ってくるというパチモノ愛にあふれる感動の一品。

『TOP・RIDER』のハックロムを謎技術でパワーアップ

ファミコン周辺機器の基礎知識

ゲーム体験をさらに彩り豊かにしてくれるゲーム機用周辺機器も、ファミコンが育てた文化と言えるだろう。今回は基礎編として、重要＆特徴的なものを中心に紹介していこう！ text by BAD君

代表的な周辺機器を厳選！

1983年7月15日にファミコンが発売されて以来、約10年に渡り個性溢れるコントローラーや拡張機器が発売されてきた。

ファミコン周辺機器は大別して任天堂純正品、ライセンス品、非ライセンス品の三派閥に分かれ、まず任天堂純正品は新しい遊び方を提案するものが目立つ。対してライセンス品は連射機能など、ゲームを快適にするサポート的なものが多い。非ライセンス品に関してはファミコンという既成概念に囚われない、異種格闘技のような混沌とした雰囲気が楽しめる。

こういった見かたをすると、雑多な周辺機器の世界が違って見えるのではないだろうか。これはほんの入り口に過ぎないが、それぞれの代表的なものを紹介していきたい。

また、一般的に周辺機器と言えば本体に接続して使用する電子機器を指すが、カセットケース等アクセサリと呼ばれる物もまとめて周辺機器として紹介していこう。

証紙とFFマーク

なお三派閥の見分け方として、基本的にライセンス品には証紙やFFマークが与えられていた（例外もあり）。

当初、ライセンス品のコントローラー等の電子機器には透明の証紙が貼られていたが、88年9月にはFFマークが制定され順次置き換わっている。FFとはファミコンファミリーの略であり、これを機に任天堂純正品にもFFマークが入るようになった。

一方、電子機器ではないコントローラー補助器具や収納ケース等には一回り小さい汎用タイプの証紙が貼られる。こちらの証紙はFFマークが制定されて以降も使用され続け、スーパーファミコンが出た辺りに表記が変更された。また、この汎用タイプの証紙は周辺機器以外でもファミコン関連グッズに適用されている。

証紙
ライセンス品の周辺機器に貼られた透明なシール。

FFマーク
任天堂純正品とライセンス品の周辺機器を示すマーク。

FFマーク（NEW）
AV仕様ファミコン（NEWファミコン）用周辺機器の純正品とライセンス品に付けられた。

汎用証紙（FC）
ライセンス品の収納ケースなどに貼られた、一回り小さいシール。

汎用証紙（SFC）
スーパーファミコン時代に使われた証紙シール。

安心&安定、夢いっぱいの任天堂純正品

光線銃シリーズ ガン
光線銃シリーズ ホルスター

任天堂

任天堂の記念すべき周辺機器1作目は、光線銃シリーズソフト専用のガン&ホルスター。ワイルドガンマンセットとしても発売された。

ファミリーベーシック

任天堂

開発当初はレッスンBASICという名前だった。専用のソフトとキーボードを同梱。近年ではドラクエ3のRTAにも使われるという愛され周辺機器。

データレコーダ

任天堂

ファミリーベーシックで作ったプログラムをカセットテープに録音する。この機器の発売前は、推奨の市販カセットデッキを案内していた。

ロボット

任天堂

別売りのブロックセット・ジャイロセットと組み合わせて、ロボを動かす。光線銃と同じく、ブラウン管の信号を読み取っている。

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

任天堂

ゲーム機本体と言っても良いほど豊富なソフトが出ているが、分類上は拡張機器。任天堂の野心が詰まった渾身のハード。

ファミリーコンピュータ スリーディーシステム

任天堂

当時注目の液晶シャッター方式を取り入れた立体メガネ。実用性は高くないが、任天堂の攻める姿勢は好印象。ワクワクが止まらない。

代表的なライセンス品の名作たち

ジョイスティック ●ハドソン

同社の初にしてアイコン的な周辺機器。ハドソンカラーは憧れの的。キャラバンで使用されたことも相まって愛好者が多い。

ホリコマンダー ●HORI

使い勝手の良さと低価格がうけてロングセラーに。のちに初にして唯一のNEWファミコン用コントローラーとして生まれ変わった。

アスキースティック ●ASCII

どっしりとした重量感がある。目立った機能はないが、これぞスティックといった定番商品。ファミ通版があるとの噂。

ワイヤレスコマンダー ●セタ

これ自体ワイヤレスコンだが、別コンの中継機にもなる。例えばこれにホリコマンダーを差し込めばホリコマがワイヤレス化される。

パックス パワーグローブ ●PAX

MONOマガジンで1990年銅賞を獲得するも、操作の難しさからネタ扱いされている。手指の動作にボタンを割り当てる仕様。

カセットケース ●モリガング

モリガングはファミコン向けのケースを多数出しているが、その中でもよく見る商品。さすが初心会メンバーといった安心のクオリティー。

非ライセンス品ならではの名(迷)作

スペースバトル

スペースインターナショナル

スペースインターナショナル(ハッカー)。真っ赤なボディーがカッコいい。作りがしっかりしていて、良い意味で予想を裏切っている。

ファミリースティック

ダイトー

スローモーションという名のスタート連射機能付き。やはり非ライセンス品はこうでなくては。

GAME&GAME

不明

メーカー、詳細不明につき情報募集中。なにやら楽しげな雰囲気は伝わってくる。

Mr.JOY

三和電子

純正コンに被せるタイプで、スティック操作が可能となる。アーケードゲームのパーツメーカーらしく、重厚な作りの本格仕様。

スーパーボクサー

テスタ

アタリ仕様の端子のほか、ファミコン端子が標準装備なので勝手が良い。他のスティックと同様連射機能付き。

早打名人高橋くん

SST

単三電池で振動させ、ボタン連射を代行してくれる。任天堂はおろか高橋名人にも承諾を得ていないという驚きのアイデア商品。

ヌードだよ、ほぼ全員集合！

ファミエロ

ファミコンに登場した、裸やきわどいショットを大特集。ハッカーインターナショナルなどの非公認モノではなく、表舞台で披露された赤裸々8bitクロニクル！

text by 鈴武 長之介　イラスト：どら

すべては裏ワザ、苦肉の策から始まった！

堀井雄二ミステリー三部作の第２弾『オホーツクに消ゆ』。めぐみの裸は、ファミコン初のセクシー演出を飾った作品と言われている。彼女を脱がす方法は、わこと温泉で「なにかとれ」→「めぐみのバスタオル」を選択後に何もせず２分間待つこと。任天堂の規制回避と裏技を兼ね、さらにアスキーが手がけていたファミコン通信でも懸賞企画を開催するという、自社の強味も活かしたトリプルプレイで話題となる。

特筆すべきはめぐみの乳首描写。本作の制作秘話（ファミコン通信1987年19号）によると、彼女の乳首をピンクにするかで堀井雄二を含めた制作陣は大議論。最終的に親方（任天堂）を重んじたのか見送りとなったが、代わりにドット抜けという隠し玉によるオピニオンを果たした。各ゲーム雑誌で注目された点も踏まえて、当該演出がエロスのモデルケースとなり、少なからず以後のゲームに影響を及ぼしたといっても過言ではない。

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

ヌードくらい減るもんじゃないと言わんばかりにポーズとウインクを決めてくれるめぐみ譲。軽かったのは性格？　それとも、お・し・り？

ファミコン通信1987年14号より。めぐみの裸体が拝める方法を応募すると、最高で3万ガバスが送られる懸賞クイズを開催。結果は正解者複数、3名で山分け。

ゴルゴ13第一章 神々の黄昏

お約束の濡れ場はファミコンでも健在。「こどもはBボタンをおしてね」と、メタな注意喚起の後に乳首を露わにするミス・グレイス。どのように任天堂の規制をくぐり抜けたのかは、デューク・東郷の出生と同じく、現在も謎に包まれている。

ウソから出た実（まぐれ）!?

「水晶の繭」といえば、ウソテク（ファミリーコンピュータマガジン1987年2月6日号）で有名な「シンシアと野球拳」だが、2006年頃、flashアニメの二次創作で裏罪を買って出て猛者が登場。非公式ながら発売から実に２０年越しに、ファミコン初の幻の脱衣が実現した（http://beraboman.fc2web.com/080001650.swf）。

ハドソンにナムコ、大手からも続々参乳(にゅう)！

桃太郎伝説

桃太郎伝説外伝

桃太郎電鉄

SUPER 桃太郎電鉄

社長！女湯は大歓迎ですぞ！

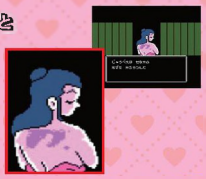
ご存知、ハドソンが誇るおとぎ話RPGとボードゲームで鑑賞できる桃源郷。乳首解禁のPCエンジン版と比べると刺激は控えめだが、お腰にぶら下げたファミッ子たちのきび団子を張らすにはこれで十分だった。

90年代、任天堂の広報はエロ描写について「ストーリー上必要な場合」としていた。湯気に覆われた乙女たちの柔肌と腰つきは、そこに準拠していたのか？などと言いつつ、本音は眼福まんきんたん。身体は正直ろっかく姿勢なのだ。

モーソーしてから、寝てください

ナムコが世に送り出したファミコンはおよそ80タイトル。なかには、裸やお色気に注力された作品も少なくない。本企画のテーマは裸なので、ページの事情も踏まえて割愛するが、『ドラゴンバスター』の水着（裏モード）、『ローリングサンダー』のレイラ（薄着で監禁）、『ドラゴンスピリット』のパンチラ（裏技）など、ナムコは「遊び」だけにあらず。2001年の大人たちに向けて、しっかりと性知識もクリエイトしてくれた。

じゅうべえくえすと



和風RPGの物語終盤、主人公の姉の背中に幻の島の地図が浮かび上がるセクシーサプライズ。なんとおかわり無料で、お望みなら何度でも見せてくれる。

デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ

規制の対象外といわれるモンスターには、今後ともヨロシクと言わんばかりにピンクの突起がプットオン。それにしてもこのサキュバス、どう見てもただの痴女である。

さんまの名探偵

豪華な吉本芸人たちキャラクター性と、洗練された謎解きが見事にマッチしたエンタメ推理ADV。ムフフな場面は、エアロビクス対決や有馬温泉のノゾキで遭遇。より過激なシーンは、画面を暗転させたナムコ独自の規格「ファミ倫」で乗り切ったのはあまりにも有名。

妖怪道中記

地獄の入口から極楽のハッピーエンドまで、乳・へそ・股間と、“三種の仁義”がてんこ盛りの道中記。乙姫様のセミストリップも楽しめる。地獄の沙汰もエロ次第とはよく言ったもの。

今なら発禁!? あの名作漫画&アニメ原作の乳歴史!!

めぞん一刻

ヒロインで未亡人の響子さんと、原作でもお色気担当の朱未さんの、あられもない少女時代が見られる。

これぞ真の合法ロリ!?

泥沼化必至の多角関係をユーモラスに描いた、高橋留美子の名作をゲーム化。一見するとベーシックなコマンド選択式ADVだが、隠しパラメータである住民の機嫌と親密度が攻略の鍵を握る。

随所で挿入されるセクシーなグラフィックは見もの。特に注目すべきは、物語の進行に応じて入手できる住民たちの思い出写真だ。

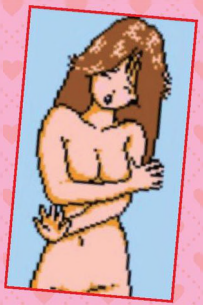
本編ではこんな下着姿も。ファミコンながら網膜に伝わるブラジャーの色質感はリアルの一語。

あの頃の少年ジャンプは部数もエロさも黄金時代だった!

まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!

小学生とは思えぬドスケベボディのヒロイン・河合伊代菜。第2話「みんなで海水浴の巻」での、悩殺水着姿が拝める裏技は、もはや万人の知るところ。

この裏技にさらなる新事実が判明したのは、発売から30年を経た2021年。件のシーンで2コンのBボタンを147回（いよな）押すと、彼女の水着がクロスアウト、すなわち全裸となるシコリティの進化を見せた（Youtubeチャンネル「4ST」より）。



ファミコンジャンプ 英雄列伝

亀仙人から金斗雲を貰うのに必要な「エッチなビデオ」入手時に流れるエロ道楽なイベントだ。ほ〜れほれ♪ ピ〜チピチ♪ ギャル情事〜♪

暗黒神話

不老不死を求めて秘泉に浸かる大神美弥。彼女はこの後、本能のまま生きるメスガキに変態しちゃいます♥（嘘は言ってない）

永遠なれ！ エロを開拓した乳ウェイブ（ムー）たち！

かぐや姫伝説

おバカ演出満載のADV。せっかくのラッキースケベなのに、邪魔者のせいで「はだかになる」や「キスをする」のコマンドが使えないのが残念…！

グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦

ゲームオリジナルの続編。コナミの配慮か、それともコンプライアンスか、乳房もなければ乳首もない人魚アニーのツルペタ具合は、逆にマニア心をくすぐる!?

たけしの戦国風雲児

ビートたけし節の風刺が詰め込まれたボードゲーム。こちらの婦人は、隠しエンディングで見られる夜のおつとめスタンバイ。一発キメるのはギャグ？　そ・れ・と・も♥

イースII

リリアと人気を二分するヒロイン・女神フィーナ。乳首隠してヘソ隠さず、チラリとのぞく腋乳と脚の付け根。これぞまさしくイース名物、半キャラずらしでございます。

山村美紗サスペンス 京都龍の寺殺人事件

バーまいこ勤めのホステス、ユキが見せてくれるセクシー写真。さながら2時間サスペンスのサービスシーン役を担う彼女の本職はモデル。媒体は全年齢？それとも18禁どすか？

嗚呼 野球人生一直線

知る人ぞ知る、野球をテーマにした人生ゲーム風の本作。パンチラなど、お色気イベント意外と多し。昭和を代表するエロのパロメーターで局部を隠す発想は魔球的ハリケーン！

ムサシの冒険

万年洞に住む人魚のこい姫。有り金をすべて払うと見られる彼女の秘密アルバムだが、65,535両だとすっ裸に。拝めるチャンスは一度きりのナマ足魅惑のマーメイド！

メタルスレイダーグローリー

ゲームとしても然ることながら、シャワーやパンチラも芸術級クオリティのSFアドベンチャー。

まじゃべんちゃー麻雀戦記

キュートな動物雀士にケモナー歓喜の脱衣（風）麻雀。脱ぐキャラは少ないが、微妙にいやらしい工夫を凝らした本作には「ちょっぴりH」がよく似合う。

未公開資料集

コロンバスサークルからDXが発売され、今度はexAからアーケード版カートリッジの発売！　さらに日本コロムビアから音楽サントラCDも発売される！　全力疾走してきた甲斐がありました。しかしながら制約の厳しいファミコンは大変！だから楽しい！　今回は入りきらなかった未採用ネタを公開です！

text by RIKI

イメージ画面

主人公のサイズを模索した際のイメージ。小さすぎず、大きすぎず、詳しい人が見たら驚くように、スプライトでギリギリ再現できそうなサイズ感にしました。

キャラクターデザイン

強い人間といえば空手の達人…からの忍者へ。FCで再現できるようにシンプルにしようと考えつつ、左上から右下へ順に描いていき、作業着風になり確定！

タイトルの変化

スペース カラテマン→ギャラクシー忍者→電気忍者→アストロ忍者マン。

頭部ディテール

次は、宇宙感を出すためにヘルメットの装着イメージを考えました。ヘルメットの無い上２点は普通に不審者ですね。

未採用 ロゴ

別候補のロゴ。太く力強いのは良かったのですが、少し丸いのが優しすぎる感じがして未採用にしました。

未採用 死亡アニメ

両腕を突き上げて消滅します。目に表情があり、命が消えていきます。

未採用 多色キャラ

多色を想定していた頃の主人公。背景が黒ベースで、塗り分けが難しかった。振り切って単色ベースの表現にしたところ、チープな見た目と、相反する多数敵の表示、ギャップで良さが増しました。

未採用 警告画面

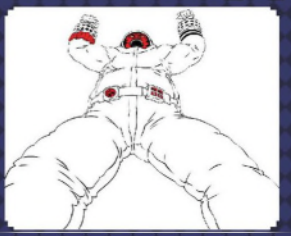
「WARNING」は左右にスクロールし、中央は１文字ずつ表示する想定でした。

未採用 戦闘機

敵の戦闘機を描画しましたが、雰囲気が全然合わず未採用。宇宙から飛来する敵は、雑誌「ムー」表紙のような、不思議で、未知のエネルギー体のような雰囲気が好みです。

未採用 操作説明

NEOGEOが大好きすぎて、ゲーム開始時に操作説明を入れたかったのです。しかし毎回出るとうるさく、早巻きできるよう調整。さらに破壊するとボーナスが出るようにしました。工夫したけれど、毎回プレイすると単なる作業に感じます。最終的には入れないことに。

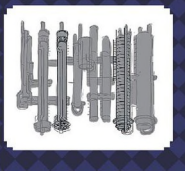


分身アイテム演出（全員）

操作説明の画面を削除して、その画像領域を分身アイテム登場時の演出に割り振りました。ゲーム中では、上半身のみ登場。

初期全員ヨコ

主人公は中肉中背の強いおじさんのイメージです。イラストを何枚も描いてるうちに、等身が高くなっていきました。不思議！



未採用 ボス

1面では廃電車が中ボス、廃電車が大ボスの想定でした。しかし月と地球がテストプレイで好評で、そのまま採用。そうなると、廃車と廃電車は惑星より弱そうなので未採用に。廃工場ボス、ショベルカーのボスも登場予定だったのですが、やはり地球や月より弱そうで未採用。いまさらですが廃工場は作っても良さそうです。煙突からレーザーが出たら面白そう！

RIKI
マンガ家・ゲームクリエイター。『キラキラスターナイト』、『8BIT MUSIC POWER』シリーズ、『アストロ忍者マン』などファミコンを使って新作をリリース！

塩田信之
作曲家。1999年までKIDに所属。FC『サマーカーニバル'92 烈火』、SFC『ミニ四駆 シャイニングスコーピオン』など多数のゲームを手掛ける。最近では、『Fit Boxing 2』や『ミニ四駆 超速グランプリ』などに参加。

アストロ忍者マンDX&EXAの制作を終えて

塩田信之×RIKI

STGの効果音

R　『アストロ忍者マン』で、塩田さんには音楽のほかに効果音も担当してもらいました。今回、自分がシューティングを作るにあたって、音楽を大事にしたいというか、効果音で音楽の勢いを削がれないようにしたかったんですよ。

――というと？

R　ファミコン（FC）のゲームって、パルス2に効果音を割り振るゲームが多くて、効果音が鳴ると音楽の重要なメロディーが途切れてました。メロディーであるパルス音源は消さないようノイズ音源だけで作成依頼しました。でも、出来てきた効果音を確認したら、派手なところの一部のみパルス音源が使われていたんですよ。だから一度ノイズのみに調整してもらいました。いざゲームに組み込んでみると、パワーアップなどはパルス2＋ノイズのほうが気持ちいい。ノイズのみだと何かが足りない。ゲーム内でのバランスなど、さすが塩田さんだなと。

塩　それはカンだけどね。こっちは効果音をゲーム上で確認できない中で作ってるから。

R　効果音に合わせて、パワーアップの演出をカッコよくしたんですよ。

塩　それは嬉しいねえ。音は演出に合わせて作るものだけど、逆に音に触発されて演出を作れる人ってなかなかいないからね。

R　パワーアップ演出は、最後の最後で入れた要素です。見事、熱血バリバリのアストロ忍者感が出ました。

初代の最終面

R　実は、各音楽家さんへ、ステージ作曲依頼時に、「最終面どうですか？」と聞くと、「それはプレッシャーですね」といった反応が多かったんです。作成するなら最終面の方がモチベーションが上がると思っていたので、意外でした。そんな中、塩田さんだけすんなり「やりましょう」と。

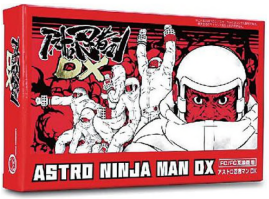
塩　別に最終面だからというのは無いですね。でも本当の事を言うと、1面をやってみたかった。

R　そうなんですか？

塩　だって一番おいしいじゃないですか、必ず皆が聴きますし。その点最終面はなかなか聴けないのに、RIKIさんの作品では最終曲ばかりやらされる（笑）

R　あぁ～、なるほど。1面でグッと掴むのは大事ですしね。最終面の曲は、塩田さんでシューティングということで、『烈火』を思わせる曲で嬉しかったですね。

塩　あの最終面、実は『ギャラクシアン』をイメージしていたってわかりま



コロンバスサークルから発売されたFC/FC互換機用カセット『アストロ忍者マンDX』。

アーケードで稼働する『アストロ忍者マンEXA』のポスター。

す？　ヒュ〜って落ちてくるような。

R　あー！

塩　ちょっと前に『8ビットリズムランド』でインベーダー風の曲を作ったから、だったら『ギャラクシアン』もやろうと。あと、RIKIさんは何かにつけて「『烈火』みたいな曲がいい」って言ってきて、それを何度も断ってたのが申し訳なくて、『8BIT MUSIC POWER アンコール』で『烈火』の続編をやったんだけど、今回はシューティングなんだし、またやってもいいかと思って、『烈火』をベースにしつつ『ギャラクシアン』っぽさを意識しました。

R　最高です！

塩　インベーダーブームに乗り遅れちゃったので、一番最初にハマったシューティングは『ギャラクシアン』だったんです。そんな少年時代からナムコサウンドが好きで、やっぱり思い入れがあったので。

苦労した曲は？

R　OPのタイトルやクリアしたときのジングル、ゲームオーバーとか色んな曲を塩田さんにいっぱいお願いしたんですよね。ステージ曲以外で、印象に残った曲はありますか？

塩　あえて言えば、エンディングですかね。道中は派手にやって、最終的には原点に還るという気持ちで、従来のFCっぽい音作りでシンプルにやってみました。と言いつつ、実はPCMチャンネルを限界まで使ってます。ほとんど聴こえないから誰も気付かないけど。

R　あれは、どんな音を鳴らしているんですか？

塩　コードバッキングが一曲通して入ってます。これは『8MP』でも隠し味でやってるけど、貴重なPCMをわざと聴こえない音量で使うというとても無駄な事をしてます（笑）。そして、ネームエントリーの曲は凄く苦労した。これはもう、異常なほど苦労しています。

R　PCMで喋りまくるやつ。

塩　管制塔の声でラップをやるというコンセプトで、喋り声をいっぱい用意したんだけど、あんな物量のPCMをFCの容量に収めようなんて無茶が過ぎました。

R　1曲に使えるPCMの容量は、だいたい2.6秒くらいですからね。なぜ難しすぎることにチャレンジしようと思ったんですか？

塩　あれは実は…。KIDにいた頃、1998年にエイティングから「いまうちで作ってるシューティングの音楽をぜひ塩田君に」というオファーが来たんですよ。でも当時はKIDで社運を賭けた一大プロジェクトに加わっていて、自分だけ抜ける訳にはいかない。それで泣く泣く断ったんだけど、その時に「シューティングだったらこんな曲にしたかったなー」と未練がましくイメージしたのが、パイロットが管制塔と通信してるようなラップだったんです。今回やっとシューティングを作る機会に恵まれて張り切って披露したんだけど、『アストロ忍者マン』の音楽が好評で嬉しいものの、ネームエントリーの曲については一切触れてもらえなくて（笑）

R　80年代ゲーセン世代にとって、名前入力時間が尊くて、カウントダウン0秒まで音楽を味わう感覚をFCでやるために、1分ぴったりで作ってもらいました。

――ネームエントリーの曲、じっくり聴いてみてほしいですね。

塩　そうです！　最初はステージ曲にしようと思って、だからそれだけ気合を入れて作ったんだけど、これが何かと難しい曲で、他のステージ曲に混ぜると浮いちゃうとか、最終面っぽく仕上がらないなどの問題を解決できず、結局ゲームの流れとは離れたところに置こうとネームエントリーに回しました。

R　バリエーションがすごく多く聞こえますが、切り貼りして喋っているようにしてるんですか？

塩　そう、そういうところも凄い難しかった。普通にリズムに合わせて発音させると機械的になっちゃうから、人間っぽく自然に聞こえるように工夫して切り貼りしてます。

――手動で音声合成をやっているようなものですね。歌詞はあるんですか？

塩　無いです。さすがにFCでそこまでは無理ですよ（笑）

DXとEXA

R　『アストロ忍者マン』完成後、色んな奇跡が重なって、さらに開発が続いていくんですよね。まず家庭

用の『アストロ忍者マンDX』。そしてほぼ同じタイミングで、アーケード版の話が出てきた。DXで新曲を2曲追加することになり、そうするとアーケードのEXAでも追加曲が欲しいところ。EXA社長のエリックさんに追加曲人選の要望を聞いてみたら、「もちろん塩田信之だ」と。開発の残り時間が少なくて、けっこうタイトな状況で4曲作ってもらいました。

塩 DXの話が来る前、ステージ曲をひと通り聴いてみたら、齋藤博人さん（音楽家。パワードールシリーズなど）の曲に拍子木の音が入ってるじゃないですか。こっちもOPやゲームオーバーで拍子木を入れているけど、齋藤さんの方がいい音で鳴らしていて。FCはほぼ初めての齋藤さんに負けたんですよ（笑）。そんな経緯もあって、ちゃんとイチからPCM音源の作り方を研究してみたくなった。

R 音がクリアだった？

塩 しっかり音量も出ていました。FC音源のPCMはクセが強いから、けっこう難しいんですよ。それで、PCMの作り方を改めてみたら、思った以上に面白い事ができるようになって、DXの曲はとても満足の行くものができました。それまでの曲よりも迫力が増したかと。

R PCMがクリアで、ファミコンなのに高性能ゲーム機みたい。

塩 DXの追加曲では、ベースを主にPCMで鳴らしてます。昔から『ギミック！』が大好きで、ベースをPCMで、キックを三角波で鳴らすサンソフトのやり方を一度試してみたかったんです。ただ今回はさらに進化させて、キックもPCMで鳴らしちゃいました。

――全体的な曲調は、どういうイメージなんですか？

塩 ステージ曲のコンセプトは、『烈火 meets サンソフト』です。最終面と同じく、『烈火』っぽさを継承しつつ、サンソフトっぽさも入れるという。そして、そこで得た新しいPCMのノウハウを活かして、ボス曲も作っていきました。

R DXでものすごいものが出来てしまったので、逆に心配になってしまったくらいです。EXAを出すときに、これに匹敵する曲、さらに超えるような曲を作ることは可能なんだろうかと。

塩 DXの曲を作りながら、EXAの方も頭の中ではイメージはできてた。ただ、DXの曲の方が派手でゲームセンター向けかもしれないという迷いはあった。EXAの方で使ったアイデアは、実現するのにさらに研究が必要で、納期が早かったDXには間に合わないという事情もあり、「派手な曲はDXに、そのぶんEXAは誰にもできないようなことを」という気持ちに（笑）

――EXAのステージ曲は、どんな工夫をされたんですか？

塩 手弾きのベースを入れてやろうと思って。

――DXのほうは、テクノっぽいシンセのベース。EXAは手弾き。塩田さんは、もともと原点としてはベーシストですよね？

塩 そうです。しばらく弾いてなかったんだけど、リハビリして実際に演奏してますからね。

R 自分で弾いて録音して、加工してFCで！

塩 これがネームエントリー曲以上に大変な作業で。手弾き感を出すために新技術まで開発して、その内容は複雑すぎてここでは説明できないけど、たぶんスーファミはもちろん、プレステやサターンの内蔵PCMでも誰もやってない方法です。ここまで手弾きしてるベースはファミコン初だと思うんだけど…。

R いや、初でしょう！　ファミコンで生ベースはたぶん初だと思いますよ。

塩 しかも容量に収めないといけないから、凄腕プログラマーならともかく作曲家がやる内容じゃねえよっていう、複雑なパズルみたいなデータを組んでます。

R EXAのボス曲についてもイメージなどを聞きたいです。

塩 これ、ゲームオーバーのジングルが元になっているんですよ。ジングルは短い中にやりたいことを詰められるのが魅力で大好きなんですが、あまり日の目を見ることがないので、じゃあ、これをアレンジしてボス曲にしてやろうかなって。そうする事で、死と隣り合わせという意味合いも増したかと。

――EXAのステージ曲は、FC音源だとは信じられないレベルです。そこは、強調しておいたほうがいいかもしれません…。

R その通り。それを、すべてFCの制限の中で作ってる凄さ！

サントラも決定！

R 秋ごろに、日本コロムビアから サントラ『アストロ忍者マンEXA』として発売されることが決定しました。これは今回のインタビューが初出です。

塩 初代・DX・EXAまで、全曲が入ります。

R サントラの収録・マスタリングも、塩田さんにお願いしました。これまで出たサントラ3枚は改良したファミコン本体を使って極限までノイズをカットして、クリアにした音を収録。さらに『キラスタ』と『8MP FINAL』は、『ゼビウス』のレコードを手掛けた寺田廣彦さんのマスタリングで、ふわっと少しエコーが入った感じ。今回は無改造のファミコン本体を使い、みんなの聞いていた音で、できるだけ高音質を目指すというテーマにしました。

塩　まず赤白ファミコンと灰色のAVファミコンを聴き比べました。世間的には赤白の方が音が太くて人気なんですが、個人的には灰色の方がクリアで、音量バランスも含めて好きだったんです。

R　赤白の方が、PCMが少し大きくて、全体的にもっちりした印象ですね。

塩　赤白の太い音の成分は、実はノイズの影響が大きいんです。だから、音量を上げるとノイズも目立っちゃう。そういった部分も灰色の方が優秀だし、今回はそっちで。

R　純正本体で録音する場合、電源が重要らしいんですよね。昔のACアダプタは劣化していて、ノイズの原因になるという話があります。入手可能な現行品では、コロンバスサークルが出しているFC/SFC用ACアダプタが良いらしく、それを塩田さんに使っていただきました。

塩　純正ACアダプタなどと聴き比べて、本当に微々たる差なんですけど、良いと感じました。

――エフェクトなど、味付け的なものは加えるんですか？

塩　今回は、何もしていないですね。純正のファミコンの音をしっかり鳴らしたかったので。そもそも『アストロ忍者マン』の音楽は、どれもFCの限界に挑戦したと言われるようなデキ。そこに、余計な味付けは必要ないかなと。これだけの音がFC本体で鳴ってるんですから。

R　今後FCでやってみたいことってありますか？

塩　ないです（笑）。何をやりたいかは、オファーが来たときに思いつくものなので、面白い依頼があればまたアイデアが出てきますよ。

――ありがとうございました！

OMAKE
ボス警告メッセージ 9面バージョン

もともと『アストロ忍者マン』は、全9面を想定されていた！　容量やプレイ時間などから計算し、完成版の全4面＋EXステージの構成に落ち着いたという。ここでは、全9面バージョンのときに作られた、ボス前の警告グラフィックを全公開！　また、当初はボス撃破後にもメッセージを出す予定で、テンポが悪くなることから削除されたとのこと。幻のボス撃破後のテキストも、併せて掲載していくぞ！

【1面】月面

ボス撃破後　SO GOOD（とても良い）

【2面】大気圏突入

ボス撃破後　YES WOW（いい！うおー！）

【3面】氷河期

ボス撃破後　ALL YEA（まったくもって！）

【4面】文明跡地

ボス撃破後　HOW YES（おう！どうよ！）

【5面】森林

ボス撃破後　YEEAAAH（うおおお！）

【6面】砂漠

ボス撃破後　NOW YEA（この瞬間がいい！）

【7面】火山

ボス撃破後　OH YEAH（いいぞ！）

【8面】地下 大空洞 マグマ

ボス撃破後　WHY YES（ああ なるほど）

【9面】地球内部 マントル

ボス撃破後　CONGRATULATION（おめでとう！）

CD-ROM本も計画中！

個人制作でリリースされ、今ではプレミアが付いてしまっている初代「アストロ忍者マン」。そのゲームをCD-ROMに収録した書籍も企画進行中!

初の東方Project公認アーケードゲーム

東方電幻景

●TEAM TOUHOU FDF・exA-Arcadia TEAM EXA-AM5

東方Projectの公認を受けた、初のアーケードタイトル。TEAM TOUHOU FDFの『東方幕華祭 蒼雪層』をベースにしつつ、exA-Arcadiaシステム基板向け新作として開発中。今夏稼働予定。

同人という枠だけに収まらない超巨大コンテンツへと成長した上海アリス幻樂団の「東方Project」。これまでもパズルや音ゲーなど様々なゲームがリリースされてきたが、今回は本命のシューティング！しかも初のアーケードタイトルとして、ついにゲームセンターに登場。謎のベールに包まれた本作を、メーカーの協力を得て紹介！東方シューターがアーケードでその腕前を披露する機会は、すぐそこまで迫っている！

text by チャーリー

稼働直前！東方二次創作STG！

東方の知名度を一般オタク層に浸透させたとも言われるWindows版２作目『東方妖々夢』。本作は、この名作を原作とする二次創作シューティングだ。

ゲーム内容は原作の流れを追い、時系列は近年の東方Project作品に合わせており、『妖々夢』では敵だった「魂魄 妖夢」や、『風神録』で初登場した「東風谷 早苗」もプレイアブルキャラになっている。完全オリジナルのボスキャラや新規BGMなども加わり、既存ファンでも新鮮に楽しめる。

東方らしく難易度は「NORMAL」「LUNATIC」など４段階から選択可能。アーケードとしては珍しい仕様だ。しかも単に難しくなるだけでなく、弾幕自体がガラリと変わるなど、なかなか細かい調整。さらに、お約束の高難易度ステージも入っている。原作をリスペクトしつつ、独自の要素を追加した、丁寧なつくり。日本だけでなく全世界のゲームセンターで稼働予定の超期待作だ。

プレイアブルキャラは、おなじみの博麗霊夢、霧雨魔理沙に加え、魂魄妖夢と東風谷早苗が参戦して計４キャラ。また、オリジナルボスの「ヒュブ」が登場し、新しいストーリーが展開される。

東方作品では恒例となっている「EXTRA」「PHANTASM」も搭載！アーケードモードの後日談となる高難易度モードだ。

ボス戦では、Live2Dを使ったビジュアル演出も。華やかな画面になっている。

東方の伝統 & 今風の爽快感

ショット・スペルカード（ボム）・低速移動という東方の伝統的な操作方法を採用。経験者はすんなりと入り込め、東方初心者でもすぐに順応できるだろう。システムは基本的に『妖々夢』をベースとしており、アイテムを集めると「結界」が発動するところも踏襲している。

この結界はスコアアップとオートボム両方の役割を持っており、結界展開中は被弾しても一度だけ無効化してくれるのだ。このため、比較的に死にくいゲーム性になっている。さらに、被弾直後にボムを押すことでミスを帳消しにできる「喰らいボム」も搭載。STG初心者の鬼門と言われるステージ3到達も、達成しやすいバランス。インカム重視のアーケードという制約の中、難しすぎずヌルすぎずのラインとなっている。

グラフィックもかなりのレベル。特にボスの弾幕は、工夫が凝らされた美しいパターンが圧倒的な密度で襲い掛かってくる。また、こちらのスペルカードもド迫力。魔理沙のマスタースパークは、画面の大半を覆う。

東方の顔ともいうべきBGMは、『あすか120%』や『星霜鋼機ストラニア』などで知られるヨナオケイシ氏が担当。原曲を活かしつつ、様々な音が飛び交うゲームセンターでも目立つよう、アレンジされている。

リリース情報などの詳細はTwitter公式アカウントから発信していくので是非チェックしよう！
@exaarcadia

BGM担当・ヨナオケイシ

原作がある作品に対しては、既にそれを大切に思っている人々が居ます。その方々が、少なくとも残念に思わないような、出来ればその逆い含めて誰にでも楽しんで頂けるような形に落とし込めるよう頑張ってアレンジしました！

ロケテストで細かく調整！

本作は2021年10月のイベント「博麗神社例大祭」にて初フレイアブル展示、整理券が一瞬で終了する盛況となった。2022年5月の例大祭でも、100人以上の長蛇の列ができて話題に。5月中旬には秋葉原のゲームセンター「HEY」にてロケテストが開催され、東方ファンを中心に、連日にぎわっていた。ロケテスト中は、プレイヤーからのフィードバックを受け、ほぼ連日アップデート。実際にゲーセンでの反応を見ながら、細かい調整を行っているのだ。

LICENSED BY ©TEAM SHANGHAI ALICE ©TEAM TOUHOU FDF
DEVELOPED & PUBLISHED BY ©2022 EXA-ARCADIA
ALL RIGHTS RESERVED

大丈夫。Steamのクソゲーだよ。

Steam クソゲーグランプリ

text by 八刀

近年、クソゲーという言葉は死語になりつつある。コンシューマでは、遊べないクラスのものは減ってきたし、「開発者に失礼」という真っ当というか痒いというか…そんな風潮も強くなってきた。しかし、クソゲーはあるのだ！　そう、Steamならね！

クソゲーとして有名になったファミコン時代の作品たちは、多くの人に遊ばれ愛され、日の目を見てきたと言えましょう。しかしSteamの世界には、まったく日の届かない深海があり、一般の認識を凌駕した真のクソゲーが眠っているのです。

シナリオなど無くて当たり前。斜め180度から理不尽と不可解を投げつけてくる。そんな人知を超越した発想の塊が世界から集結。そんな魔境で、大量のクソゲーを遊んできた筆者が選ぶ、真のクソゲーベスト5！

第5位 Hitler Hates Anime

●PaulArt
https://store.steampowered.com/app/1884720/Hitler_Hates_Anime/

某独裁者に似たキャラが右手にデカいディルドを引っ提げ振り回し、アニメ顔のキャラを吹っ飛ばす超感覚アクション！　なぜヒトラーを主人公にしたのかなんて、一々考えてたら今後ついていけませんよ。内容としては、小さな島に散らばっている「棒立ちのアニメキャラ達を巨大ディルドで吹っ飛ばす」だけ！　それだけ！

しかし、この島には主人公と棒立ちアニメキャラしかいないのにHPバーがあります。それは何故か？　一定時間アニメキャラを殴らず放置していると、謎のゲージが上昇していき、100％に達すると頭部がどんどん肥大化し、HPが減っていくのです。そして、最終的には頭が爆発してゲームオーバー。制作者側の「一応ゲームにしよう」という良心が感じられます。一応。

第4位 HENTAI CLIMBING

●Sweet Games
https://store.steampowered.com/app/1520280/HENTAI_CLIMBING/

タイトルに「HENTAI」と書かれたゲームは大半がクソゲーなので、それだけでも覚えて帰ってください。

黒ビキニの猫耳キャラが何の説明も無しにクライミングをするという、クソゲーらしい唐突さで安心さえ覚えます。「BGMのみ」が緩やかに流れ、走っても奈落に落ちても効果音が鳴らないストロングスタイル。

肝心のクライミングは、少しでもタイミングがズレると真っ逆さまに落下しゲーム開始地点に強制リスポーン。何度もトライし、難所を突破できるとそれなりに嬉しいものの、一発でもミスしたら最初からやり直しという鬼畜難易度（チェックポイントがどこにもないので）。苦行を乗り越えたプレイヤーに感動のエンドが…！　と思いきやこのゲーム、ゴールが無いのである。

第3位 Sex Simulator

● Slippy Floor
URL:https://store.steampowered.com/app/1111810/Sex_Simulator/

タイトル通りSEXを題材とし、用意されたキャラに対して様々なシミュレーションを行う…が、肝心の表現がみみっち過ぎる！

ニッポンピープルの好みに合わせる義理は無いわけで、相手が可愛くないのはまあ仕方がない。しかし、シミュレーションとしても完全な虚無。自身の体液をかけるブッカケ的な機能があるんですが、棹立ちの相手に液体やらキスマークやらをペタペタ貼るだけであり、表情はピクリとも動かない。スーッと消えていく液体を見ていると、風情すら感じます。

とはいえメインのSEX機能は、動きが怪しいながらもちゃんとアニメーションしています。いまいち意味はないけど、不思議と笑顔になってしまう、そんなゲーム。

第2位 Crazy Santa

● Quarlelile
https://store.steampowered.com/app/1014760/Crazy_Santa/

謎の空間にサンタと一軒家がポツリ、家のどこかにあるツリーの判定に触れればクリア。このサンタさん、破壊以外の行為を知らない悲しきモンスターなので、扉の開け方を知りません。なので壁を破壊して入室しましょう。レベル1～5まであり、レベルが上がるごとにツリーも高いところに設置されます。

「家全てを破壊すればツリーが落ちてくるのでは？」と思うかもしれませんが、そうはサンタが卸さない。全てを破壊してもツリーは宙に浮いたままでクリア不可。

ツルハシと爆弾を巧みに扱って2階、3階への階段を探し登っていく必要があるのですが、何故か3階への階段は足場の判定がなく、滑り落ちてしまいます。正攻法でのクリアは不可能なことを悟りつつ、何とかレベル5をクリアしたときの達成感と空虚感はプライスレス。

第1位 Dick Hook

● Uintani
https://store.steampowered.com/app/1029498/Dick_Hook/

全裸の男が本作の主人公であり、あなたです。格式があるレストランにはドレスコードがあり、スーツを着ていかなければ入店を断られます。それはクソゲーでも同じこと、ここの正装は全裸です、常識ですよ。

あなたの役割はズバリ、ペニスを伸ばし、全裸のアセット女性アバターを引き寄せる事。内容はさほど難しくありません、A・Dキーを押し自由自在にペニスを伸ばし、タイミングよくスペースキーを押して、流れてくる女性に当てればOK。失敗して女性を逃してしまうとゲームオーバー。どれだけ当てたらクリアなのか、みたいなものは当然なく…。レベルが3まで存在しますが、流れる速度が違うだけ。レベル2は何故か舞台が宇宙になり、謎の壮大感を得られるのでした。異常（以上）。

Xbox 20周年

2022年、日本でXboxが発売されてから20年目を迎えた。PCの世界王者が送り込んできた高性能ハード。この黒くて巨大な箱は、洋ゲーファンを中心に一部で愛されるものの、国内ではゲーム市場に定着しきれなかった。360、One、SXと受け継がれたXboxシリーズの原点をプレイバック！

text by 酒缶

21世紀の黒船襲来

日本の家庭用ゲーム機の歴史を振り返ると、ファミコン以前は玩具屋が主戦場で、日本の玩具会社が開発したゲーム機以外に、海外発のゲーム機が多数展開されていました。しかし、ファミコンがブレイクすると20世紀が終わるまで、海外発のゲーム機が日本で浮上することはありませんでした。

読者の中にはジャガーやリンクスが頭に浮かぶ人もいるかもしれませんが、どちらも日本語の説明書を付ける程度にしか日本語対応していない輸入品でした。エレクトロニック・アーツの創始者トリップ・ホーキンスが立ち上げた3DO規格を採用したマルチメディア機は、日本では松下電器産業や三洋電機が独自に発売しており、完全に日本のマシンでした。

日本国内では神話のように語り継がれるのみの「アタリショック」以降、世界中のゲーム市場を引っ張ってきた日本のゲーム機。そんな状況が続くゲーム機戦争に、21世紀になって久々に登場した黒船がマイクロソフトのXboxでした。アメリカで2001年11月15日に発売されたXboxは、日本では少し遅れて2002年2月22日に上陸。同時発売タイトルは12タイトルもありました。2000年3月4日発売のPS2の同時発売タイトルが10タイトル、2001年9月16日発売のGCの同時発売タイトルが3タイトルだったことからも、初代Xboxは勢いよくスタートを切ったと言えるでしょう。

同時発売タイトル12本

マイクロソフト

セガ

ぶんか社

コーエー

カプコン

テクモ

コナミ

マイクロソフトの迷走

海外ではPS2のライバルとして成長し、Xboxブランドを確立する一方、日本ではいまいち存在感を見せるまでには至らなかった。その苦闘を追う。

進まぬ日本のXBOX-ism

幸先の良いスタートを切ったように見えた初代Xboxですが、発売直後にはディスクが傷つく問題が発生してしまいました。

またゲームの販売も、順調には行きません。マイクロソフトのロンチ3タイトルのうち、『ねずみくす』はねずみの毛並みの表現をアピールして、テーマソングをFolder 5が歌い、Xboxに漂う洋ゲー色を薄めたタイトルなのですが、ターゲットにしたと思われるライト層には全く響きませんでした。2002年4月25日にキラータイトルともいえる『Halo』が発売されるも、サードパーティーではマルチハード展開が目立ちます。

任天堂のマリオ、セガのソニックに対抗すべく、2002年12月12日に『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』が発売。一応続編が出るまでには成長するも、それ以上の展開はありませんでした。2003年1月1日には、新しい対戦格闘ゲームとして『格闘超人』が鳴り物入りで登場するも、発売直後に宗教表現で回収騒ぎとなり、話題だけが悪目立ちする結果となってしまいました。

do! do! do! したんだ！

2003年1月に「Xbox Live」でオンラインゲームを遊べるようになるも、期待の『トゥルーファンタジーライブオンライン』が開発中止になるという不幸がありました。ボイスコミュニケーター専用の『N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment』や『魔牙霊』といった日本市場を狙ったタイトルもありましたが、パッケージと取扱説明書だけを日本語化した「Xboxワールドコレクション」が大量に投入され、洋ゲー以外のタイトルは埋もれがちに。

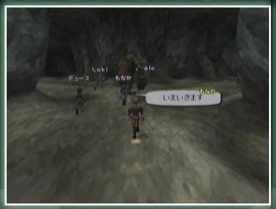
2005年12月10日にXbox360が発売、後方互換があるも、初代Xboxの全てのゲームがXbox360でも遊べるわけではありません。そして、2006年3月30日発売の『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』で新作の発売は最後となり、2007年9月13日の『Haloヒストリーパック Xboxプラチナコレクション』をもって、初代Xboxは幕を下ろしました。結局のところ、『戦場の出前持ち』は何だったのでしょうか？

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

（マイクロソフト）

トゥルーファンタジーライブオンライン

（マイクロソフト、発売中止タイトル）



N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment

（マイクロソフト）

戦場の出前持ち

（マイクロソフト、発売中止タイトル）

サードパーティの奮闘

Xboxがライバルハードと戦うためには、マイクロソフトのゲームが重要なのは当たり前。しかしXboxでしか遊べないサードパーティのタイトルも欠かせない。

国内の初代Xboxは全221タイトル

日本国内における初代Xbox対応のパッケージゲームは、廉価版やセット販売などのバージョン違いをカウントしなければ全221タイトルとなっています。その中の一部に、パッケージにライバルハードでは遊べないことを示す「ONLY ON XBOX」と印刷されているタイトルがありました。このONLYタイトルは、62タイトルあります。

内訳を見るとマイクロソフトが最大で、45タイトルが「ONLY ON XBOX」タイトルになっています。大手パブリッシャーでは、たくさんのタイトルを発売しているところでも、「ONLY ON XBOX」と付いているタイトルは0～2タイトル程度。

そんな中で、1社気を吐いていたのがフロム・ソフトウェアでした。この時期のフロム・ソフトウェアは、PS2では『アーマード・コア』シリーズやホラー系のタイトルなど従来の流れを汲んだラインナップ、GCでは『ルーン』シリーズくらい。これに対し、Xboxではオリジナルのコンテンツに挑戦した結果、6タイトル中の5タイトルが「ONLY ON XBOX」タイトルだったのです。

フロム・ソフトウェアの本気

2002年7月25日発売の『叢 MURAKUMO』では、ハイスピードチェイスを実現。2002年12月12日発売の『O・TO・GI 御伽』と2003年12月25日発売の続編『O・TO・GI 百鬼討伐絵巻』は、和風テイストのフィールド上の様々なモノを破壊することができ、Xboxのハードスペックを活かした「超破壊の創造美」を売りとしました。

2003年3月20日発売の『サウザンドランド』は、唯一の可愛い系ビジュアルのゲームで、対戦タイプのシミュレーションでXbox Liveに参入。

そして2004年5月27日発売の『天誅参 回帰ノ章』は唯一の「ONLY ON XBOX」の付かないタイトルで、PS2向けに発売された『天誅参』にストーリーやキャラクターが追加された内容。2004年12月22日発売の『メタルウルフカオス』は、アメリカ大統領自身がクーデターで奪われた祖国を取り戻すという、設定からしてぶっ飛んだゲーム。初代Xboxにフロム・ソフトウェアあり、とのを印象付けました。

叢 MURAKUMO
（フロム・ソフトウェア）

O・TO・GI 御伽
（フロム・ソフトウェア）

サウザンドランド
（フロム・ソフトウェア）

O・TO・GI 百鬼討伐絵巻
（フロム・ソフトウェア）

メタルウルフカオス
（フロム・ソフトウェア）

ONLYじゃない独占作

サードパーティのタイトルには、ONLY ON XBOXの表示が無いものでも、結果的に日本では独占タイトルになっているタイトルがそれなりの数、存在した。

『鉄騎』もONLYじゃなかった!?

初代Xbox向けの221タイトルには、「ONLY ON XBOX」と印刷されていなくても、日本国内ではライバルハードで発売されていないタイトルが70タイトル以上ありました。アーケード移植などはダメというわけでも無さそうで、ONLYを付ける基準は不明です。

『DEAD OR ALIVE 3』が日本国内の初代Xboxでは最大のヒットとなり、このハードで9タイトル発売しているテクモですが、『DOA3』自体はONLY表記無し。PS2『零 紅い蝶』の移植ながらもシリーズ初の主観モードを入れた意欲作『FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly』も無印でした。後にPS3でΣが発売された『NINJA GAIDEN』など4タイトルにのみ「ONLY ON XBOX」が付いています。

初代Xboxに18タイトルを投入したカプコンは、シリーズ最終作となる『ディノクライシス3』や究極のコントローラで戦闘に挑む『鉄騎』などの意欲作があるのですが、どちらも無印。オンラインに対応した『鉄騎大戦』のみが「ONLY ON XBOX」タイトルとなっています。

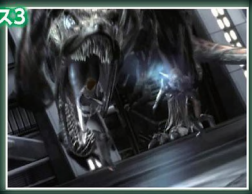
セガタイトルの続編も無印

ドリームキャストで自社ゲーム機を諦めたセガは、多機種に参入しつつも、『クレイジータクシー3 ハイローラー』、『パンツァードラグーン オルタ』、『ザ ハウス オブ ザ デッド3』といった看板タイトルを家庭用ゲーム機ではXboxのみで発売。初代Xbox向けに16タイトルも発売し、Xboxをセガハードの後継機と思わせるような展開を見せました。しかし、「ONLY ON XBOX」が付いているタイトルは『スパイクアウト バトルストリート』のみでした。

初代Xbox向けに9タイトルを発売しているコナミとサクセス、8タイトルのSNKプレイモアとユービーアイソフト、4タイトルのナムコはいずれも「ONLY ON XBOX」タイトルはゼロ。1タイトルしか発売していないタイトーの『ウルトラパズルボブル』は「ONLY ON XBOX」タイトル。Xbox360以降も見かける「ONLY ON XBOX」の表記ですが、気にしてはいけません。Xboxで遊べば、あなたも「ONLY ONE」になれるのですから。

FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly（テクモ）

ディノクライシス3（カプコン）



パンツァードラグーン オルタ（セガ）

ザ ハウス オブ ザ デッド3（セガ）

スパイクアウト バトルストリート（セガ）

ゲーセン歴史探訪

太東貿易とタイトー(ゲーセン)迎戦記

日本中がテレビゲームに侵略された1979年のインベーダーブーム、あのゲームの中の宇宙戦争から40年以上の月日が過ぎた。今回はその震源となったスペースインベーダーの開発元タイトーとゲームセンターの歩みをたどる時間旅行に出るとしよう。

text by 小山祥之(A.M.P.GROUP/@VGL_JP)

『参考資料:
●ゲームマシン(アミューズメント通信社)
●アミューズメント産業(日本出版企画/アミューズメント産業出版)
●『TAITOGROUP』『遊びづくり四十年のあゆみ』
『タイトー会社案内』(タイトー)

資料協力:ビデオゲームライブラリープロジェクト(VGL.jp)

戦後における酒と中古機械

タイトーの元になる会社太東貿易が出来たのは今から約70年前のこと。創業者はミハイル・コーガンというロシア系のユダヤ人で、混乱の続く時代を生き抜いた実業家だった。ロシア、ウクライナから満州、そして訪れた日本で娯楽産業を花開かせたアミューズメント業界の立役者のひとりと言っても良いだろう。

当初太東洋行の名称で営んでいた貿易事業を太東貿易と改めて創業したのが1953年8月で、これがタイトー史の起点とされている。太平洋を望む極東の地日本で遠き祖国であるロシアの名酒ウオッカ、そしてツマミにもなる小型ピーナッツ販売機等、酒場や飲食店に向けた製造と販売がその第一歩だった。その後、小型自販機からジュークボックス、ゲーム機と多くの商品を取り扱ってきたのがタイトーの歴史の本流だ。

歴史あるタイトーゲーセン

太東貿易は60年代、各地の温泉旅館やドライブインにロケーションを広げていた。当初はジュークボックスが主力商品。フリッパー(ピンボール)、メカ式のガンゲーム等も扱いはじめたが、これらの多くは戦後各地にあったアメリカ進駐軍から調達した輸入マシンで、コイン投入式の自販機からゲーム機まで、ひとときの安らぎを売る企業である点で一貫している。

太東貿易による本格的ゲーム場運営の1号店は、1960年大阪に開業。63年には名古屋にフリッパーを大量設置したゲーム場を開業し話題となった。この後も多くのゲーム場を展開し、ボウリング場や他の娯楽施設と寄り添いながらインベーダーブームの起こる70年代末にかけ飛躍的に店舗数を伸ばす。インベーダーハウスと呼ばれたゲーム場は各地に生まれ、そのどこからもタイトーの機械が大きな引き合いがあったという。それらのロケもブーム終焉と共に消えたかに見えたが、数多くあったタイトーの店舗はたくましく残り、全国どこへ行ってもタイトーのゲーセンがあるという時代は長く続いた。

創業者ミハイル・コーガン氏(1920-1984)は現在のウクライナ・オデーサ出身。氏の肖像はタイトーのゲーム用メダルにも採用されていた。

エレポン 1973年〜

遊び方はアタリの「ポン」と同内容。同機はセガの「ポントロン」と並ぶ国産初のビデオゲームのひとつ。このマシンこそ日本におけるTVゲームの第一歩だ。

スピードレース 1974年〜

縦方向に走り抜ける本格的カーレースとしてはビデオゲーム初。後のシリーズも含め大ヒットとなったレース物の原点。

小山祥之(A.M.P.GROUP) インベーダーブームもリアルに体験しゲーム業界の片隅に生きる永遠のゲーム研究者。イーグレットツーミニの監督くにはページ足りなかったんでまた今度。(Twitter:@VGL_JP)

ボールパーク　1976年～

日本で稼働した初めての本格野球ゲームは、タイトーが販売した。選手などはパドルで操作する。

85年の改正風営法施行による営業規制など逆境の中、小型店の閉店、大型店へのシフトなどで多くのゲームセンターが生まれては消えていったが、大型機、対戦ゲーム、プリント機やクレーンゲームによるプライズ商品など扱う機械は移り変われど苦難の時代を乗り越え、現在もタイトーはゲームセンター運営の国内大手として全国に口ケーション展開を続けている。

タイトーの開発拠点

米国製輸入マシンを整備して売ることが多かったタイトーは1961年以降、赤羽・綱島・大阪に整備工場を設立。63年には自社製造開発の子会社パシフィック工業を設立し、この場所でスペースインベーダーをはじめ多くの名機が生み出されることとなる。パシフィック工業は後にタイトー中央研究所となった。

また製造拠点として海老名に工場も所有しており筆者も仕事で通っていた時代があったが、それらの建物も今はもう取り壊されて存在しない。

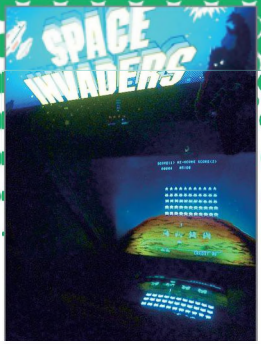
T.T.ブロック　1977年～

アタリのブレイクアウトに端を発するブロックくずしゲームのタイトー版。これをテーブルに組み込み喫茶店などに売り込み、テーブル型筐体を日本中に普及させたのはタイトーの功績と言えるかも知れない。元々飲食系ロケが多かった日本では卓上で飲食もできるテーブル型が重宝された。

インベーダー時代から営業を続けたタイトーで2番めに古い直営店・吉祥寺プレイロットジョイ（1978年開店／2021年リニューアル閉店直前に筆者撮影）。2022年現存最古の直営ロケは池袋ロサ会館（1968年開店）。いずれも現タイトーステーション。

タイトー中央研究所ビル（横浜市港北区高田／90年代に筆者撮影）ここで多くのタイトー製品が生まれた。

70年代から使われていた、緑色の旧ロゴマーク。



スペースインベーダー　1978年〜

大ヒットしたタイトーの代表作。翌1979年に巻き起こったインベーダーブームは社会現象となり、日本中がこの侵略者と戦った。様々なタイプが存在するが、アップライト型は下方モニターをハーフミラーで反射させ背景があるように魅せている。こういった表現は実機構造ならではの雰囲気だろう。

インベーダーブーム

スペースインベーダーは1978年6月16日にタイトー本社内覧会で発表された。同年7月から市場に出回り、秋のAMショーで注目を集め人気が高まる。

製造が追いつかず他社への許諾を与えるなどして増産を重ねるが、コピーや他メーカーから類似品が作られるなど、大混乱した状態ながらも日本中を巻き込んだ大ヒットとなった。

インベーダーブームは79年上半期に多くのメディアが報じている。ブームゆえ問題も頻発し少年犯罪への危惧からインベーダーパッシングが加速、79年6月には各地で子供に向けたインベーダー禁止令が出るなどして、ブームは約1年で急速に終わりを告げた。

ただこの巨大ブームの遺産もまた豊富であり、インベーダーを改造する業者、海外へ輸出する者、ポストインベーダーと言われるマシンが次々と作られるなど、日本のゲーム業界が驚異的な発展を遂げる契機となった。またコピー問題を機にゲームの著作権が認識され争われたのもこの時代の出来事である。

ブロックくずしやインベーダーの時代に業界参入した企業も数多く、そこで業績を伸ばしたいくつかのメーカーは次代の家庭用ゲーム機ブームの立役者にもなった。日本主導のゲーム機戦争の原動力として、この夜明けの時代があったということも記憶しておくべきだろう。

バルーンボンバー
1980年〜

揺れ動く爆弾を吊るした風船などを撃つ固定シューティング。タイトーの渋い作品だ。

ルパン三世　1980年〜

アニメ作品を採用した初の版権モノゲームもタイトーから。当時タイトーと日本テレビの本社は徒歩圏にあり交渉がしやすかったという説も。その後「アメリカ横断ウルトラクイズ」などTV番組とのタイアップ機も実現した。

QIX
1981年〜

タイトーアメリカ製作の陣取りゲーム、海外からじわじわとヒットになり翌82年には日本の直営店でゲーム大会も開催された。

キャッチ・ザ・ハート ——

このロゴマークは、1988年から使われている。

バーディーキング　1982年

広めのテーブルでトラックボール操作を行うTB筐体は、ボウリングゲーム「ストライクボウリング」で初採用。続くゴルフゲーム「バーディーキング」は人気となった。

「タイガーヘリ（東亜プラン 1985年）もアーケード版ではタイトー名義で販売されていた。

ジャングルキング
1982年

このゲームも横スクロールアクションとしては当時画期的。（近年の移植版では別キャラクターに差し替えされている）

許諾TT（タイトーテーブル）版はタイトー系列に多く出回り他社製の有名作品も多数扱っている。

業界屈指の流通網

タイトーは多くの系列店や営業所を持っており、そこに強さがあった。あまり売れそうにないゲームも、タイトーの流通網に乗せれば数百台が全国に行き渡る。

また下請けや他社製の基板をタイトーが扱い活かしていた時代もあった。特徴的なものとして「T.T.○○」といったタイトーテーブル仕様の他社製品などがある。こんな機種にもT.T.版が？と意外に思った方も居たかも知れない。

そしてジャイロダインからタツジンまで、あの東亜プランの初期作もタイトー製品として売られていたことを皆さんは憶えていますか？

サウンド部門の強み

タイトーはジュークボックスを多く取り扱ってきた経緯もあり飲食店や宿泊業、夜間営業の店にも強い販路を持っていた。ゲームのタイトーというイメージが強いが90年代には各地にカラオケ機器を展開し通信カラオケなども開発、主力商品であった時代もある。

このカラオケ部門は手放してしまったが、ジュークの時代から受け継がれる「心に響くタイトーサウンド」は、楽しみ方は違えど今も最新のゲーム音楽として店内に響き続けている。

タイトーゲーセンの近況

90年代に入り、従来のゲームセンターを閉鎖し、社内ではアミューズメントスペースと呼ぶ明るい店舗への置き替え・改装が相次いだ。この頃から白い外壁の明るい雰囲気の店舗が増えていた。

タイトーイン、ウィルトーク、セイタイトー、タイトーステーション等いくつかの店舗ブランドが時代を追って切り替わり移り変わっていった。

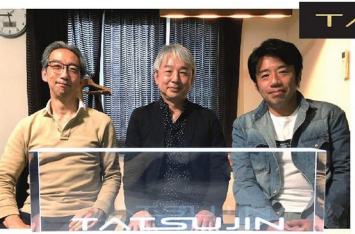
古い店も単純に閉店ではなく、他の運営会社や個人が引き継いで独立運営するケースもあったのだが、それら元タイトー系の中小店は、ここ十余年のゲーセン低迷で大半が閉店してしまった感がある。

駆け足になってしまったが、『インベーダー』や『電車でGO！』といった名機と、近年の移植作でしかタイトーを知らないというゲームファンの皆様にも、その長い歴史を再認識してもらおうと筆を執った。しかし、語り尽くすにはあまりにも深い歴史であった。

来夏は創業70年、また別の形でその壮大なタイトー史をまとめ直してみたいと考えている。

※1972年まで社名は太東貿易で「TAITO」はブランド、また起業前に創業者が倒れていた太東洋行という会社が別に存在しました。厳密には登記上の法人格は何度か変更されていますが関連会社すべてをタイトーの歴史として扱い記事に致しました。

究極タイガーヘリ・飛翔鮫！鮫！鮫！発売記念



TATSUJIN × M2

TATSUJIN参上!!

東亜プランの版権を管理する、TATSUJIN社の代表を務めるのは究極タイガーの企画・メインプログラム・サウンドの弓削雅稔氏。共作した上村建也氏、デザインで参加した、岩渕孝悦氏も入社。梁山泊の様相を呈してきた同社の全貌に迫る！

聞き手：ぜくう（@Area51_zek）

TATSUJIN社とは？

――2017年5月に設立されたTATSUJIN社とは如何なる企業なのでしょうか？

弓削　かつて東亜プランでゲームを作ってきた中で、不完全燃焼という気持ちが東亜が無くなって以来ずっとあって燻っていました。何回かチャレンジをして、ようやく2017年に起業することができたのですが、当初は東亜プランの権利を扱うとか全く考えていませんでした。シューティングが得意なので、それをどうやって作ろうか、というのを模索しながら方々に営業を掛けてなんとか4年間やることができたのですが、昨年、東亜プランの創業者社長から版権を譲って戴きまして、今はもっと世界に広げたいと頑張っているところです。でも、この会社の本分は新しいゲームを作って盛り上げていきたいというのがメインです。

――90年代に上村さん・岩渕さんは東亜プランで広報をされ、上村さんはよく雑誌に登場していました。現在はTATSUJINでパブリシティの担当をしているんですか？

上村　僕も岩渕も東亜で昔一緒に広報をやっていたということもあって、その仕事は引き継いでいますが、特に広報を専門でするという形で入社したわけではないです。僕はマーケティング統括という肩書ですが、要は何でも屋さんです。弓削は、この会社で次の新作を作りたくて立ち上げたんだけども、ずっと社長一人で何もかもやっていたので、そのお手伝いができればいいかなと。僕の個人的な事情もタイミングが合って、相談したら入れてくれると言うのでお世話になっています。

――それはサウンドをやることの含みでもあるのでしょうか？

上村　はっ!?

弓削　いい質問だと思いますよ。

上村　えっ？ それは今のところノーコメントで（笑）。

岩渕　僕は上村より少し先に入社していますが、TATSUJINができて間もない頃から、お声は掛けて頂いていたんです。ですが私も色々と事情があり、中々お力になれなくて。去年タイミングが来まして、またお声掛けを頂いたので是非ということで、ハイ。

弓削　昔に相当パワハラを受けているので（笑）。

岩渕　いやいや、一言も言っていないですからね？　そんなこと。

弓削　会社を立ち上げて席まで用意したのにずっと拒まれていました（笑）。「昔とは違うんだよ」と粘り強く説得しました。

岩渕　拒んでいたわけではないです（笑）。肩書はデザイナーですが、上村と一緒で色々とやらせて頂いています。

――どうして社名がTATSUJINなのでしょうか？

弓削　それはもう簡単で『タツジン』を作ったときの思い入れが凄く強かったからです。『究極タイガー』とどっちにしようか悩んだのですが、株式会社究極タイガーっておかしいじゃないですか。

――ゲームの『タツジン』は弓削さんが企画・プロデューサー・プログラマー・サウンドですか？

弓削　はい。その当時のいろんな想いを詰め込んで、デザイナーの仕事以外は全てやりました。ゲームとは自己表現だと思っているので、それが全部詰まったものになったのですが、でも100%じゃない。まだやり残したことがあるので、この会社を立ち上げて続きをやろうと思ったんです。

――その頃、上村さん・岩渕さんは何を作っていましたか？

上村　『ヘルファイアー』が平行して走っていました。僕と岩渕はそっちをやっていました。

――『タツジン』には漢字表記（達）がありましたが、社名も合わせ英表記にこだわりが？

弓削　そうです。『飛翔鮫』『究極タイガー』と漢字で来て、ここでSFモノをやるということでアルファベットにしたかった。漢字で様々な媒体に出てしまっているのは、別にそれで覚えてもらうのもいいのですが、作り手としては、タイトルロゴの脇のカタカナもいらない位でした。どちらかというと漢字なら『達人王』の方が印象が強くなりますからね。

――現在、東亜プランの精鋭が再結集している意図というのは？

弓削　みんなで昔話をしつつ、ライセンスのチェックを正しく行うためです。ちゃんとしたものを、みなさんの手元に届けたいです。

数々の作品で企画・プログラム・サウンドを担当。代表作に『タツジン』『達人王』などがある。

数々の作品でプログラム・サウンドを担当。代表作に『究極タイガー』『アウトゾーン』などがある。

数々の作品でグラフィックを担当。代表作に『ゲットスター』『飛翔鮫』『鮫！鮫！鮫！』などがある。

3人のデビュー作は？

――弓削さんのデビュー作は？

弓削　オルカで『ヘッドオン』からヒントを得て企画したのが『ルーパー』です。続いて『スプリンガー』でプログラムとサウンド、半年経って『マリンボーイ』(2)で初めてチームリーダーをやりました。当初は社内で役職の概念がなく、絵を描いたり、広告デザイン(3)なんかもしていました。

――ある取材では『モグちゃん』(4)の名を上げていますが。

弓削　それはやってないです。ただギュッと同じ時期に作っていたものがいっぱいあります。中でも『ホッパーロボ』(5)の音楽を作ったのは印象に残っていますね。

――上村さんのデビュー作は？

上村　商業的に発売されたものだと『リパルス』(6)になります。プログラムとサウンドの担当で、ゲーム中はSEだけみたいな感じですが、ジングルとか短めの曲や、エンディング曲も作りました。

――オルカ→クラックスで作った『太一』(7)は？

上村　『太一』もプログラムとサウンドをやりましたが、あれは発売されなかったので（笑）。

――岩渕さんのデビュー作は？

岩渕　僕は東亜プランに新卒で入ったのですが、半年くらい前からアルバイトで行っていたんです。その時に『ゲットスター』の“ブッチーサイカー”を描かせてもらったのが最初ですね。ちゃんとチームに入ってやったのが『スラップファイト』です。いきなり自機を担当させられて、最初はバイクに人が乗っていました。すぐに没を喰らいましたが（笑）。

――自機をどういう風にするかというのは裁量が委ねられていたんですか？

岩渕　システム的には違いますが、形は委ねられていました。だから悩んだんですよ。新宿時代は隣の隣に「まんがの森」があったので、資料には随分救われましたね。

東亜プランの誕生！

――東亜プランはどのように誕生したのでしょうか？

弓削　東亜プランはもともと東亜企画という会社だったんです。ゲームのリースをしたりだとかをしていたようですね。オルカの経営が危なくなってきて、自分は結構先に辞めていたんですけど、オルカの営業の人と東亜企画の社長が繋がっていて「開発を作ったら？」と持ちかけたようですね。それで後のタムソフトの太田さんとか、ケイブの高野さんとかが自分より先に入っていました。

上村　クラックスで『リパルス』を作っていたのですが、弓削が決まる以前に僕が決まっていたかは分かりません。ただ、東亜プランというのを作るからと聞いて誘われていたのは確かです。

弓削　私が入社したときには既に東亜プランという組織になっていました。自分も他の会社に居たんですけど、野澤さんから声を掛けられて入ったのが代々木の開発時代です。「じゃあ、そこで集まってやろうか」っていうぐらいの。ワンルームの凄い狭い部屋にメンバーみんなが集まってタバコを吸って、中に入ると煙が充満しているような空間。

1 タツジンのサントラ広告。マイコンBASICマガジン1989年7月号より。

2 初めてチームリーダーを任されたマリンボーイ（1982年10月稼働）。

3 弓削氏が作成した広告の一例。アミューズメント産業1982年9月号。処女作のルーパーにスプリンガー。

4 別チームが開発したモグちゃん（1983年2月稼働）。

5 セガに買い取られたホッパーロボ（1983年8月1日稼働）。

6 オルカからスタッフがクラックスに移り完成させたリバルス（1985年6月10日稼働）。

7 幻の太一について上村氏へのインタビューが掲載された没ゲーム本。

8 デコから発売された東亜プランの処女作、パフォーマン（1985年4月稼働）。

高野さんだけタバコを吸わないのでクレームを言って、換気扇を買ってきて付けた。それが東亜プランの最初の誕生したばかりの頃、『パフォーマン』（8）を作っている風景です。

上村　僕はそこで仕事をしたことはないんです。そこに『パフォーマン』のサウンドデータを持って行ったことはありましたが。

――『タイガーヘリ』『飛翔鮫』『究極タイガー』と東亜の快進撃が始まりましたね。

弓削　当時は快進撃と思っていなかったですけどね。『パフォーマン』のあとにも色々と作っていたのが上手くいかなくて。『ジャイロダイン』の感触があったので、シューティングを作ろうという流れになったんです。

上村　『タイガーヘリ』は最初『コブラ』というタイトルでした。"ヒューイコブラ"って戦闘ヘリをモチーフにしていて、ロケテストも『コブラ』でやりました。『タイガーヘリ』という言葉はタイトーアメリカから言われたんです。分かりやすい名前が好まれるという話で、それで『タイガーヘリ』になった。

弓削　だから『究極タイガー』の海外版ではコブラを復活させた。言いたいことが言えるようになってきた（笑）。

上村　『タイガーヘリ』って言われたときに「カッコわりぃな」って思いましたもん。

岩渕　僕が入ったときに『タイガーヘリ』はもう発売されていて、会社にあって、遊んでみると言われて遊んで「こんなの作ってるんだ！」って。そういうのを今後自分がやらなきゃいけないことになったのでどうしよう、どうしようと。こんな凄いことをやらなきゃいけないのかと（笑）。で、いきなり『スラップファイト』で自機を担当させられたりしたので、最初は没りまくってました。

――岩渕さんはどのようなきっかけで東亜の門を叩いたのですか？

岩渕　デザインの学校に行っていたのですが、就職活動をしていてことごとく落とされまして。印刷会社から「会社説明会だから来てください」と言われて行ったら面接で、そんな嫌な思いもしたり。さんざん悩んで就職情報誌を見ていたら見開きでどーん！　と一面に東亜プランが募集をしていて、ゲームってなんだろう？　とりあえず絵が描けるなら行ってみようという形で受けさせてもらったわけです。

――それは自身の作品集、ポートフォリオを持っていったという。

岩渕　持っていきました。その持ってった作品がどういう評価だったかは一切聞いてません（笑）。

TATSUJINのこれから!!

――近年東亜プランゲームが復刻ラッシュを迎えていることはどう捉えていますか？

弓削　これはインターネットやSNSの影響が大きいと思います。当時はフィードバックが無かったんです。インカムという指標しかなかった。復刻することで現在出ているゲームと比較することができるので、そうすると正しかったことや、まだやりきっていないことが段々と見えてきて、新しいものがどんどん作りたくなる意欲が湧いてきます。本当にファンの方たちには感謝しています。それに尽きますね。ずっと覚えていてくださって、ありがとう。で、やっぱり期待して頂くからには中途半端なことはできないので、思いきり振り切ってやりたいです。

上村　ファンが居てくれることが、今の生きている意味のようになっています。例えば現行のシューティングゲームを作っている人が東亜プランのファンだったことって凄くあるんです。ファンの想いが約30年もずっと強いまま在り続けているというのが、僕自身は逆に信じられなくて、それに勇気づけられています。東亜プランの楽曲を演奏するバンド"U-Brand"を始めてからは余計に感じるようになりました。ファンの方との付き合いも多くなることで、ひしひしと伝わってくるようになった。本当にありがたいと思っています。

岩渕　自分は東亜プランが無くなったあとゲーム業界から離れて全く違う仕事をしていました。ゲームも見ていなかったし、業界がどうなっているのかも知りませんでした。そこにきて弓削や上村の名前をネット上で見たりして、今はこんな凄いことになっているんだ！　と別世界の人の

ように感じて見ていたのですが、気が付いたら海外でも凄いことになっているということを知って、物凄いことになってきたなと思って。全世界にファンが居ることにビックリですし、若い方々も僕らが作ったゲームを楽しんでくれていることが嬉しくて身に余る光栄です。

――東亜プランのドキュメンタリー映画が作られるなど世界的な評価が高まってきていますね。

弓削　まだそこまでの評価を得ている実感がないので、もうちょっと頑張らないと！　東亜プランでやったことが何であったかが今は事細かく伝えられる段階ですので、それを楽しんでもらえたら嬉しいですし、パブリッシャーさんたちを応援したいので、なるべくライセンスを使って頂くように考えています。そして、私たちTATSUJINで新しいゲームを作って、それに意見を言ってもらうということが重要なので、ここからですね。

上村　SNSの普及により僕たちやファンの発信がお互いに伝わる時代になってきたじゃないですか。若い人たちが僕らの目に入って、向こうを見れるようになったのは、いい時代だと感じます。それでゲーム業界がもっと盛り上がってくれるなら一番いいですよね。

岩渕　TATSUJIN社に入って一緒にやらせてもらってますけど、今でも夢なんじゃないかなと思うことがあります。弓削とこうしていることもそうだし、上村がバンドをやって、あの頃の曲を演奏してそこにファンがいる。会場で目の当たりにして、鳥肌が立って、本当のことなんだって。

――スマートフォン向けアプリをリリースしていますね。

弓削　今新しくアーカイブというか復刻版を作っています。発売されているものはスマホでプレイしやすいようにカスタマイズしているのですが、現在開発しているのはゲームセットを触らずに、そのままスマホであっても永久に遊べるようなものを残したいというコンセプトで鋭意制作中です。

――シティコネクション『ゲーム天国 CruisinMix Special』と『タツジン』との他社コラボが話題になりましたが今後の展開は？

弓削　ありえますね。ファンの人たちが欲しがるのであれば是非ともコラボはやりたいです。ご連絡お待ちしています。

――東亜作品の続編予定などは？

弓削　気持ちとしては全部やりたいです。30年間何も更新されてきませんでした。他社さんだったら絶対に3、4、5になっています。昔はできなかったけど、今のハードならできることがあるので、作り手としては当時の不完全燃焼を解消したいです。もちろんファンの方たちが喜んでもらえるものを作らないといけないわけですが、本当に凄いものを作る自信はあります。凄くないと言われたら反省します（笑）。

――エムツーに贈る言葉を教えてください。

弓削　これは言葉で伝えきれないくらいです。とにかくシューティング愛が強すぎるくらい強くて。再現性において、世界のどこを見てもエムツーさんみたいな考えを持っている会社は無いですね。お金のことは完全に置いておいて「この1フレームが！」という所に命を賭けているのが素敵です。単純に移植の技術力だけではありません。そのゲームに対する想い・愛情が強いから全部調べているんです。作り手の目からしても、ファンの目からしても、両方を理解しているんですよ。

上村　エムツーショットトリガーズの特にスーパーイージーモードが最高です。おかげで新たな東亜のファンが生まれているし、単純に弾が遅くなったとか、敵が柔らかくなったとかではないじゃないですか。"やった感"を持たして簡単にするという、昔アーケードでは大人の事情でできなかったことをやってくれている。もう感謝しかないです。

岩渕　こんなものが作れるんだってビックリでした。今までは単にアーケードのものをハードに合わせた形で移植されていただけなのに、アーケードもまんま入っちゃってる上に、何でこんなものができるんだ！っていうスーパーイージーモードが入っている。僕にとってはとても嬉しいモードです（笑）。

――スマホへの移植情報が飛び出しましたが、他にインフォメーションがあれば教えてください。

弓削　新作も作っています。コンシューマ、据え置き機用です。ご期待ください。

東亜プランドキュメンタリー映画

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO TOAPLAN

All your base are belong to us. は東亜発の海外でも話題になったネットミーム。

ゲーム大好きアメリカ人、ピアース・ジョセフ氏による東亜プランを永遠に残すプロジェクト。クラウドファンディングで約1300万円の資金を調達することに成功！　現在2023年7月発表を目指して撮影が進んでいます。

究極タイガーヘリ 収録作

●PS4/Switch ●2021年10月28日
究極タイガー／TWIN COBRA
究極タイガー 2P版
究極タイガー PCE版
究極タイガー FC版
TWIN COBRA NES版
TWIN COBRA Gen版
タイガーヘリ
タイガーヘリ FC&NES版
ゲットスター／GUARDIAN

飛翔鮫!鮫!鮫! 収録作

●PS4/Switch ●2022年4月28日
飛翔鮫／SKY SHARK
FLYNG SHARK／鮫!鮫!鮫!
鮫!鮫!鮫! 2P版／FIRE SHARK
ワードナの森／WARDNER
PYROS／ワードナの森 FDS版
SKY SHARK NES版
鮫!鮫!鮫! MD版
FIRE SHARK Gen版

※究極タイガーヘリ・飛翔鮫!鮫!鮫!の購入で、弘憲ゲームTEKI・PAKIが無料でDLできる！ 詳細は公式サイト参照。

東亜プランとエムツー

職人移植集団エムツーによる東亜プラン作品の復刻が進んでいる。その気概を聞いた。

聞き手：ぜくう（@Area51_zek）

東亜プラン作品の移植

――エムツーによる東亜プラン作品の移植が話題になっていますね。

堀井　エムツーショットトリガーズは1本出せたら死んでもいいぐらいの勢いで『バトルガレッガ』の移植から始まりました。タイトル毎に差異は当然あるんですけど本数も微妙に伸びています。長丁場で売れるシリーズになっているので大変ありがたい。東亜作品に関しては、10年以上前にPS3の頃に「やります！」と言っていたのがようやく10年後にやれたんです。お待たせしました。

久保田　東亜は何とか2本目、アーケード移植は7本になりました。

福井　手応え評判で言うと、嬉しいことに『究極タイガーヘリ』も『飛翔鮫!鮫!鮫!』も大変ご好評を頂いてます。前者はもう何回目の再販が掛かるくらいです。

宮木　SNSでも東亜ファンやSTGファンのみならず、初めて遊んだ方の投稿も多く嬉しかったですね。

久保田　今回の移植によって『飛翔鮫』が初クリアできたという声がSNSに結構書かれていました。

堀井　存在意義だよね。

久保田　我々はそのためにやってますから。

――みなさんの好きな東亜プラン作品は？

堀井　僕は『大旋風』推しです。まず飛行機で地上物しか壊さないというのが潔い。最後のボスだけ例えば飛行機だったりの意表の突き方をするのかな、と思ったら全くそんなことなく。一貫して地を這うマシンをひたすらブン殴るというのが良いです。曲もいい！

久保田　子供の時に一番やっていたのは『スラップファイト』です。でも思い入れはメガドラの鮫！ですね。音が凄く好きなんですよ。あとはジャケットがいい（笑）。

福井　『スラップファイト』が大好きです。当時、駄菓子屋ゲーセンで見たアトラクト画面で、武器を切り替える演出と効果音にシビれました。ど派手なパワーアップには夢がありますね。夢中になって1周クリアしたときの感動はひとしおでした。

宮木　私は東亜プランという存在を知ってまだ日が浅い新参者です。今回の移植でテストプレイをしてハマった『ワードナの森』が好きですね。最初の内は理不尽なゲームだなと思っていたんです。けど、遊ぶ内にちょっとずつ分かってきて、収録されたバージョン全てクリアできるまでになりました。仕事でも家でも遊んでます。今、日本で一番ワードナをプレイしているのは自分かもしれません（笑）。

これからのショットリ

――往年の名作を現行ハードに復活させる難しさは？

堀井　一番難しいのは版権です。東亜シリーズでいうと、アーケード版は、今はTATSUJINさんがお持ちなんでスムーズなんですけど、家庭用版を移植しようと思うと、また大変なことになります。

久保田　途中で権利が分からなくなっていることもありますし、それで暗礁に乗ることもあります。コンセンサスを取るのに凄い時間が掛かりますね。

――PS4/Switchそれぞれの開発特性を教えてください。

福井　エムツー的にはマルチプラットフォームライブラリーを自社で作っているので、そういう意味ではどちらのハードでも、移植しやすく、開発しやすい体制を構築しています。

宮木　Switchならコントローラーの持ち方によってUIなどが変わったり、PS4ならトロフィーがあるなど、各プラットフォーム独自の実装が必要ですね。トロフィーは取りやすく調整しています。

――遅延については？

福井　まずテレビはゲームモードが付いてるものを買うのが大事です。それで遅延がかなり対策できます。そして、ゲームハー

M2

左から、飛翔鮫！鮫！鮫！ ディレクター：宮木涼平、代表取締役：堀井直樹、企画・プログラム：福井将之、エムツーショットトリガーズ航括ディレクター：久保田和樹。

ドとソフトウェアによる遅延の対策は、エムツーではソフト（プログラム）の工夫で限界まで遅延を減らすようにしていますね。

久保田　作品ごとに異なる工夫が必要ですが、少しでも遅延を減らせるように毎回頑張っています。

――エムツーによる家庭用ならではの難易度調整の在り方についてはどうですか？

福井　各作品に様々な追加ゲームモードを入れていますが、それぞれ原作のおもしろさとは何か、ルールを変えると遊びがどう変わるか、という所から考えて作っています。そして作っては検証し、改良するサイクルで試行錯誤しています。スーパーイージーモードのコンセプトとして必ず思いを入れているのが、あたかもオリジナル版を上手くクリアしているかのような体験です。シューティングが苦手な人も、楽しんでクリアできるものを目指しています。

――それはある意味、アーケードならではの“やられポイント”を抽出して、逆算しておもしろさを作っていくというか……。

宮木　オートボムなどで“やられポイント”が減ることで、今まで分からなかった敵のルールや法則性が見えてくるんです。そうして対処することで感じていた難しさが爽快感に変わりました。

久保田　東亜に限らず弊社のスーパーイージーは、苦手であってもそれなりにクリアしたいという意思があれば、クリアできるぐらいの程よい難易度調整を目標にしています。

――移植してみて分かった、気付いた、東亜作品のおもしろさの秘密は？

福井　実は入社前に東亜ゲームの1面を目移植したことがあります。そのとき実感したのですが、アルゴリズムが凄い。そして、配置が練られている。プレイヤーがどう動くかを作者が先読みして、敵がこう動いて殺してくるみたいな、プレイヤーと作者の駆け引きに力を入れて作っていることが伝わってきました。

久保田　『飛翔鮫』から特にそう感じますね。1面からすでにそういう意図があります。例えば、最初からアイテム編隊と戦車どちらを撃ちにいくか迷わせたり、敵戦闘機に目がいくシーンで草陰から戦車が出てくるとか（笑）。よく練られているなと改めて感心しました。

宮木　そこがホントに東亜ゲームのおもしろい所なんですよね。プレイヤーとの駆け引きに力が入れられている。シューティングに限らず『ゲットスター』や『ワードナの森』などのアクションゲームでもそれは強く感じます。

堀井　福井君が言ったことで大体全部だけど、それをあの当時にやってゲームセンターに置いていた。お客さんは理詰めじゃないけど、それを言葉にできなくても解って遊んでたというのは、本当に凄いことだと思う。

――M2ガジェットは凝っていてカッコイイですね。

久保田　ありがとうございます。東亜2作はヘリコプターなどの円形の計器類にしようと考えて、自分がラフを描いたものをデザイナーに渡しブラッシュアップしてもらいました。

宮木　今は役割分担が進んでいますね。最初にアイデアを取り入れたい要素としてノートに書いて、それを担当に渡して意図を汲んで組み込んでもらう。最近はマップガジェットの情報量が多くなっていく傾向にあります。

――今後の東亜プラン作品の移植の行方は？

堀井　全部やるつもりではいるんですけど、当時の発売順に出す気は全然ないです。どうやってビジネスとして成り立たせて売るかが一番難しいと思ってます。でも、やります。

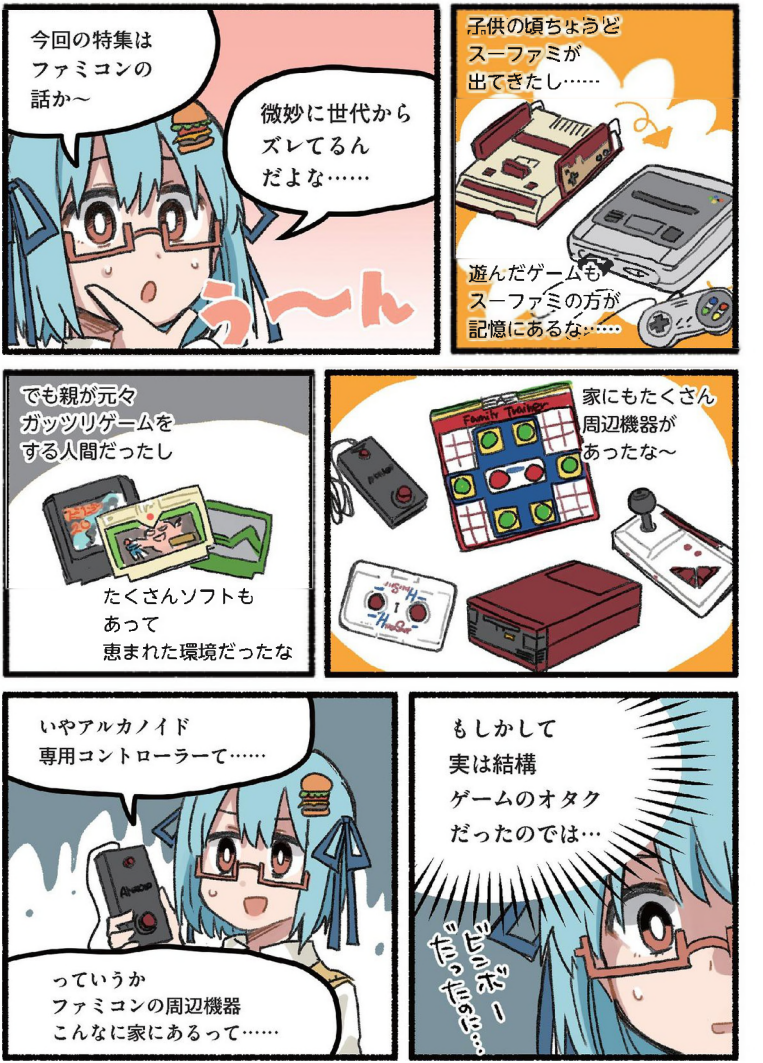
久保田　だんだん悩ましくなってきますよね。オマケをどうする？とか。業務用だけでなく、家庭用で出た作品までを含めて考えないといけないので。

宮木　基本構成として、シューティング2本にオマケ1本を付けるというフォーマットは踏襲していきたいです。

福井　タイトルのパッケージ構成が難しいですね。興味がある方は動向を追って頂き何と何がカップリングされるのかを予想してほしいです。今後もゲームラボさんのようにゲームのおもしろい所、ディープなギリギリの所を攻めていくので、エムツーショットトリガーズにご期待ください！

究極タイガー ヘリ：©TATSUJIN Co., Ltd. ©TOAPLAN Co., Ltd. ©TAITO 1989 ©SEGA ©2021 M2 Co., Ltd. 飛翔鮫！鮫！鮫！：©TATSUJIN Co., Ltd. ©TAITO 1988 ©2022 M2 Co., Ltd.

ハンバーガーちゃん　ゲームラボ出張絵日記



ハンバーガー　漫画家／Twitter依存症。Twitterの絵日記が人気。「青騎士」で『ハンバーガーちゃんのまんが道。』、「コミック電撃だいおうじ」で『忍者と殺し屋のふたりぐらし』、ヤングキングラムダで『ハンバーガーちゃん異世界転生絵日記』を連載中。　Twitter @HundredBurger

そのおかげで
ディスクシステムで遊べたのは
本当によかった！

これで
ゼルダとメトロイド
遊んだことある
経験って

今考えると
結構嬉しいな～

しかしウチにあるの……
どうやら結婚のお祝いに
父親がもらったものっぽい
けど……

ゲチャ～～

バキの
家のだ!!…

寄せ書き
すごいな……
イヤなノリだな…

……

奥さんを
泣かすなよ!!
お幸せに!!
吉田より

いつまでも
お幸せに!!
2人ならきっといい父母に
本当におめでとう

……

スーファミが
出なくてこれが
ずっと居間にあったら

アルカノイド
おもしろー

親って
離婚しなかったのかな

ピョコタンのマンガレポート

例のホテルに宿泊

突然ですが、1泊13万円のホテル、予約しました!!

普段なら1万円超えたらもう無理だけど、

今回だけは特別だ…！

なぜなら…

任天堂の旧社屋を改造したホテルがオープンしたのだ！

丸福樓

その名も『丸福樓』！

任天堂信者として、泊まらないわけにはいかないだろ!

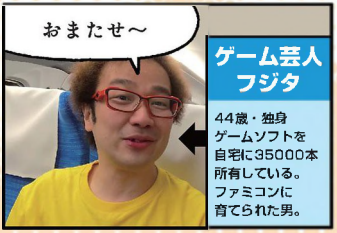
大人2名で1泊13万円の『ジャパニーズスイート』だぁぁ〜!!

なんと！露天風呂付き！

誰と泊まろうかなあ？

美女と泊まったら、ムフフな展開も待ってるかも♥

そして宿泊当日


おまたせ～
ゲーム芸人
フジタ
44歳・独身
ゲームソフトを
自宅に35000本
所有している。
ファミコンに
育てられた男。

ぼくとホテルに泊まってくれる
美女なんているわけもなく…
結局、同い年の
オッサンと泊まります…

東京から3時間かけて
京都の『丸福樓』に到着！
きたぁ～！ 任天堂創業の地！

こちら、本日ご宿泊の
ジャパニーズスイートです
おおぉ!

山内溥さんの奥様が
住まわれていたお部屋です
もちろん溥さんも
時々こちらで過ごされました

山内溥さん！
Nintendo
任天堂を
世界企業にした
3代目社長！

そんな貴重な部屋に
泊まれるなんて
スゲェ～!!

さっそくオッサン2人で露天風呂

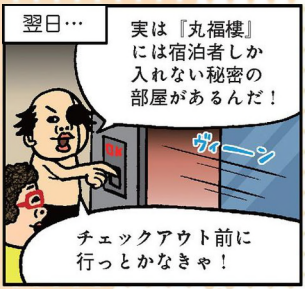
食事も美味しい！朝昼晩と3食付き!!

バーやラウンジで
お酒も飲み放題！

ちなみに今日は
オープン初日なんで、
未開封のボトルを
開けまくり！

こっちの高そうなお酒も
開けてもいいのかな？
お酒のほとんど
わからんけど！

こちらは
バンジョーさんの
お酒でして…
あ～それなら
やめとこう
こうして2人は贅沢な一夜を過ごした


翌日…
実は『丸福楼』
には宿泊者しか
入れない秘密の
部屋があるんだ！
ヴィーン
チェックアウト前に
行っとかなきゃ！

任天堂と山内家の歴史が詰まった
ライブラリーだ!!

任天堂にちなんだ
アート作品や書籍の数々！
こだわりのアイテムいっぱい!

これ、ほとんどが
バンジョーさんの
コレクションです
へぇ～

…ところで
バンジョーさん
って何者？
そんなことも
知らないの？

ロクヨンの名作ゲーム！

バンジョーとカズーイだよ！

は？

この『バンジョー』の名前は、山内溥さんの孫の『万丈くん』から取ってるんだ！

発売当時5歳！

そしてこの『丸福楼』を作ったのも万丈くんなのだ！

えええぇぇ!?

2013年、山内溥さんが亡くなった時、遺言書によって

万丈くんに1000億の遺産が相続された！

その莫大な遺産の使い道を悩みに悩んだ末、

この『丸福楼』が作られたんだ！

そして、実際に泊まってみてわかった！
丸福楼には任天堂と山内一族への愛が詰まってる！

ありがとう万丈さん！

おかげでぼくたち任天堂信者も最高の時間を過ごせたよね！

うん！ 最高だった！

だって、部屋の冷蔵庫からゲットしてきたこのジュースも

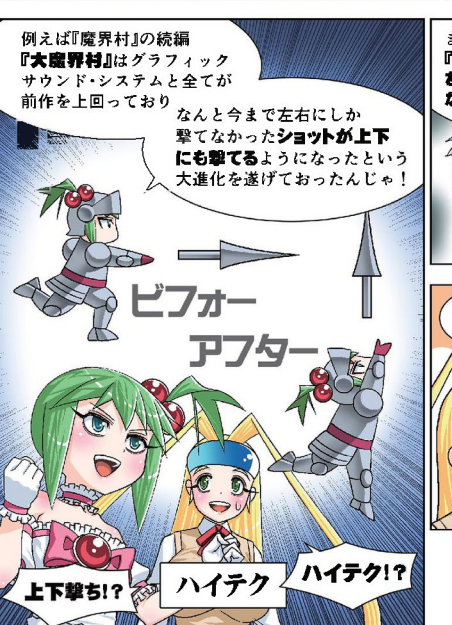
1本300円はする高級品だもんね！

ピョコタンチャンネルで宿泊時の動画も見れるよ！
https://www.youtube.com/c/pyocotan/

えみゅラボ
まんがコーナー
横スクロールアクション<後半>の巻
作:まるたん

スク水はさすがにちょっと遠いんじゃないかなあ
何か言った？えみゅちゃん
いや何も

80年代後半の横スクロールアクションはヒット作を中心として続編が多数発売
ラスタンサーガを除きどの作品も大幅にグレードアップした人気作に仕上がっておった
初っぱなから名指しね


例えば『魔界村』の続編『大魔界村』はグラフィックサウンド・システムと全てが前作を上回っており
なんと今まで左右にしか撃てなかったショットが上下にも撃てるようになったという大進化を遂げておったんじゃ！
ビフォー
アフター
上下撃ち!?
ハイテク
ハイテク!?

まぁそのさらに続編の『超魔界村』では再び左右にしか撃てなくなったんじゃが……
やはりSFCの性能に問題が
それはアーサーの技術の問題では

あれっ
『超魔界村』は移植じゃなくてコンシューマオリジナルなのね
さすが巨乳は目の付け所がやらしいな
違うな

もちろん『ローリングサンダー2』や『SHADOW DANCER』のように
順当にアーケードで続編を出す作品も多かったのじゃが
ROLLING THUNDER 2
PUSH START BUTTON
© 1990 NAMCO
ALLRIGHTS RESERVED
namco
『ローリングサンダー2』（91年ナムコ/AC）
『ローリングサンダー3』はコンシューマ専用（日本未発売）だったり……
『源平討魔伝巻之二』や『ドラゴンバスターII』など90年前後には
コンシューマ機のみで続編が作られるパターンも出始めてきたんじゃ
源平討魔伝
巻ノ弐
PUSH RUN BUTTON
namcot
©1986 1992 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED
『源平討魔伝巻之二』（92年ナムコ/PCE）
PCEやMDが活躍してた頃よね
『SHADOW DANCER』もそもそも『ザ・スーパー忍』という続編が先にコンシューマで出ておるしのう
『ザ・スーパー忍II』や『新・忍伝』など続編や関連作は全てコンシューマで発売されとるんじゃ
SHADOW DANCER
SEGA
CREDIT 0
© SEGA 1989
『SHADOW DANCER』（90年セガ/AC）
ほぼコンシューマ向けのタイトルになったのね
これ千葉○ーよね…
安心しろスパイ○ーマンにバットマ○ンもおるぞ
安定のスーパー忍いじり
アーケードでの続編が少なくなったのは前回のベルトスクロールの影響もあったのかしら
流行のジャンル出したいみたいな
【えみゅちゃん】(株)雨傘社の社宅マンションに住む小学生。ラボ子ちゃんの家に遊びにいくのが日課。大人の事情でロリBBAという設定に。
ベルトスクロールの流行やコンシューマ機の性能の向上もあるんだけど
この声は…！
既に83年発売の『スーパーマリオブラザーズ』をもって
横スクロールアクションはコンシューマが主流になっているんだよネ！
らぼまん
ドドン！
恒例

確かに一作目が横スクロールアクションだった作品が
~~続編の『ラスタンサーガII』で大コケしたにも関わらず懲りずにさらなる続編を~~ベルトスクロールに変更しちゃった例もあるからのう
大コケしたからなのでは!?
Warrior Blade
RASTAN SAGA EPISODE III
TAITO
『ウォリアーブレード』(92年タイトー/AC)
まぁ『ウォリアーブレード』の場合は『ダライアスII』の2画面特殊筐体を使用しておったし
そもそもタイトルと設定だけを持ってきたほぼ別ゲーじゃったし
もう伏せるのすらやめたのね
【ラボ子ちゃん】えみゅちゃんと同じ(株)雨傘社の社宅マンションに住む中学生。テレビゲーム好きでパズルからFPSまでこなす。乳がでかい。
さらにコンシューマで言えばタスダンも4作目にはPS2・GC同時発売で『ウォリアーブレード ラスタン
イヤイヤイヤ ちょっと待って ちょっと待って
…なんじゃラボマン
前回以上にスルーするとかヒドくない!?
芸夢羅普
ぬぬぬぬ
くぬぬ
…ああ
元々ラボマンがマリオのパクリだったから全然違和感なかったわ
オイッツ!?
ははは
うわ
らぼまん
堂々
違和感と言えば『スプラッターハウスPART3』のベルトスクロール化は違和感のカタマリじゃったな
気持ち悪い敵をつかみ投げするわスライディングはなくなるわ攻略が面倒だわデモがリアル過ぎ(怖い)だわでほぼ別ゲーなんじゃ!
…ってそのままスルーなの!?
らぼまん
『スプラッターハウスPART3』(93年ナムコ/MD)
『スプラッターハウス』も2からコンシューマのみの展開なのね
まぁみんな大好きセガMDじゃから全く問題なかったじゃろうがの!
え、えぇ……;
※個人の見解です

90年代はもうベルスクや続編ばかりで新規タイトルは全然出てなかったのかしら？
イヤ！結構出てた！
結構出てたぞ！
~~87年発売『ブラッタードラゴン』のグラフォッタサウンド・システムを大幅に強化したっぽい~~
『マジックソード』は~~『ファイナルファイト』を除く~~並みいるベルスク勢以上に人気があったし
Magic Sword
マジック・ソード
『マジックソード』（90年カプコン/AC）
それはほぼ続編では!?
~~前年に『トリオ・ザ・パンチ』なんていうデタラメなかったら殴られてもおかしくないとんでもねえゲームを出しておきながら~~
『エドワードランディ』という素晴らしいゲーム性と演出を兼ね備えた秀作を発売しておる
TRIO THE PUNCH
NEVER FOGET ME...
PRESS START BUTTON
CREDIT=01
DATA EAST
©1989 DATA EAST CORPORATION
『トリオ・ザ・パンチ』（90年データイースト/AC）
前半と後半の温度差ァ!
……やっぱり199X年横スクロールアクションは死滅してしまったのかしら
話聞いてたんかおまえは
聞いてたからこそ
【ゲームラボマン】(株)雨傘社に勤める配管工。大人の事情でラボ子ちゃんの父親ということになったのじゃ。
だが横スクロールアクションは死滅していなかったんだよネ！
この声は…！
…って さっきも言ったよ〜な
なぜならコンシューマが主流となった新世紀に横スクロールアクションの派生ジャンルとして
「メトロイドヴァニア」が爆誕したからなんだよネ！
ドドーン!
うん！ちょっと待って！
恒例（誰得）

<メトロイドヴァニアとは>

任天堂『メトロイド』コナミ『キャッスルヴァニア』に代表されるような探索型2Dアクションゲーム。アイテムを取得したり敵を倒したりしながらパワーアップすることで探索範囲を広げたり、ストーリーを進めたりするアドベンチャー要素も含まれているのが特徴。元々は海外で生まれた言葉。

『ロックマン・ザ・パワーバトル』(95年カプコン/AC)

やっぱり199X年
世界は核の炎に包

そんな99年に突如
発売されたのが10年
振りの続編となる
『ストライダー飛竜2』

そして誰もが納得の黒歴史ー
~~ーセンチュリーマオリジナルの続編~~
~~ー『STRIDER RETURNS(MD)』ー~~
~~ー(日本未発売)を完全スルーしてー~~

約15年振りに出た
新作『ストライダー飛竜』
が**「メトロイドヴァニア」**
作品だったんじゃよ！

~~いきなりポリゴンになってー~~
~~コレジャナイ扱いされPS~~
~~互換基板の在庫処分のために~~
~~開発されただけという噂も~~
~~出た不遇の作品でー~~

~~既に発売されていた~~
~~「初代開発スタッフによる~~
~~他社作品『キャノンダンサー~~
~~(AC)』が実質2」などと~~
~~言われ~~

そこに繋がるのね
「メトロイドヴァニア」！

**ていうか打消し線
だらけですけど!?**

『ストライダー飛竜』
(14年カプコン/PS3・PS4)

ただなぜ今さら
『ストライダー飛竜』の
名でこれを出して
しまったのか……

**ストライダー好き
外人Pの単なる趣味
なんじゃねーかと**

**そこは打消し線
使おうよ**

「メトロイドヴァニア」に
限らず横スクロール
アクションは低予算
低性能機でも開発可能

これからも様々な
プラットフォームで
活躍することじゃろう

なんか強引に
まとめてるみあ

でも**『魔界村』**も
この前30年振りに
復活したんだよネ！

うむ……

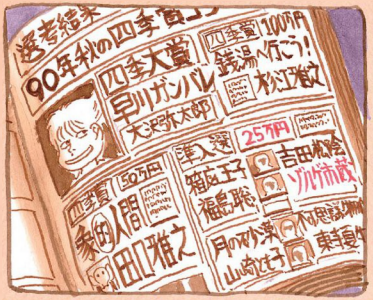
**ようやくまた上下に
撃てるようになった
からのう**

そこ!?

そこ。

近況:推しが決めきれなくてみんな描いてしまいました。
最後のコマの台詞は友人に聞いたハナシデスヨー
(棒読み) twitter:@calvetxxx

世界の終焉を防ぐため ロボットに乗って怪獣と戦う13人の少年少女が織りなす青春恋愛SF群像劇『十三機兵防衛圏』! 崩壊しつつある日常が様々な視点で描かれ、過去現在未来が交錯して徐々に真実に近づいていきます。13人の個性的な登場キャラクター達がみんな可愛くてロマンティックが止まらない! キャラの性格や周りとの関わりあいやトキメキが他キャラ攻略やバトルパートをクリアする事でだんだんと解明されていくので感情移入度が高いです。バトルパートは最初とっつきにくいですが慣れとゴリ押しでなんとか…最後は大団円でみんな幸せになーれ!!



80jit年代記

ゾルゲ市蔵

STAGE02

つーか
お前以外は
みんなもう
卒業の準備だよ
オレもな
もうじき下宿も
引き払うんだ。
会えてよかったぜ
何の用だよ
アフタヌーン見たぜ
賞金25万だって？
奢れってか？
…オレのさ
X68(ロッパー)買わないか
10万でいいや
いいのかよ！　あれ
フルセットで
50万だろ
それに弥生が
帰ってきたら…
いや…
もう
いいんだ
…オレ、田舎に帰る。
オヤジの会社
継ぐことにした。
…結局な。
ツネの顔から憑き物が
落ちたように見えた
オレさぁ、ちょっと
夢を見てたんだわ
…けどそろそろ
終わりにせにゃ
直感した
ツネはもう大人になる
まっとうな道を歩んでいく
多分二度と
妖精の夢なんか見ない
…だから、できたら
お前がさ、アレ
使ってくれよ

ぼくはそれを
すごく寂しく、同時に
羨ましく思った。

ぼくは多分、もうそんな風には
生きられないから

夢の中でしか
生きていけないから

それが好きなわけでも
得意なわけでもない

ただ、そうしなければ
自分というものが
どこにも存在できないから

ぼくはようやく
そのことを悟ったのだった

そして時は、1990年！

おお!!! ついに
来たなスーパー
ファミコン!!!

ファミコンも
16bitの時代か！
さんざん遅れた
だけに凄え性能！

MSXturboR？
MSXまでもが16bitに!?

けど肝心のVDPは
V9958そのまま？
そ、それって
どうなんだ？

時代はますます熱く激しく流れ
ぼくの愛した8bitの時代も
終わろうとしていた！

これが16bit年代の光と影だ!!

任天堂 スーパーファミコン

16bitの先駆メガドライブに遅れること2年、満を持して登場した本命馬

実機を触るとまずプラの質感の良さにビビる。任天堂の本気が伝わってくると思う

細かいところではＬＲボタンの存在を挙げたい。当時ここまで練り込まれた入力装置は他になかったまさに王道。手段としての16bit機と言える。

パナソニック MSX turboR A1-GT

一番期待されたVDPが間に合わず、CPUもZ80互換に引きずられた印象の非常に微妙な設計

当初出たのはA1-STなのだが、ここはやはりMSX最終進化型としてのＧＴを挙げたいホビー用の廉価機種で一時盛り返したMSXだが、その後の進化には失敗。消費者意識不在の「目的としての16bit機」は統一規格のはずが、とうとう一社のみの発売となった

ただし標準でMIDI搭載のＧＴは今もカルト人気がある

コミックアフタヌーン
編集部（当時）
東 賢次郎

縄文人が現代に蘇って犯人を
捜査しないで呪殺する
「縄文刑事（デカ）」と
いうのはどうでしょう！

なに
それ！

没

歴史漫画だけどダライアス
みたいにルート分岐する
「桜田門外の変」と
いうのはどうでしょう！

なに
それ！

没

三ヶ月後

あのさ…

マンガってさ、要するに
ヘンなこと描いてもらう
仕事なんだわ！　けどね…

ただヘンにすりゃ
いいってもんでも
ないんだわ！

わかっている

脳裏には、同じ16bit化を果たしながら
登場と同時に天下を奪う勢いの
スーパーファミコンと、
いきなり坂道を転がり落ちていく
MSXturboRの図が浮かんだ

ただ16bitにすりゃ
いいってもんじゃない

やりゃいいって
もんじゃない
それはわかっている
…だが

わかっちゃいるけど
やめられないんだ
おれも!!
そして
きっと
西も!!
(特に関係ないけど
勝手な共感をされる
MSXの西和彦)
1ヶ月後
ううう…
またボツか
もうオレ
あかんかも
えっ?
編集長からの
呼び出し?
すぐ行き
ます!!!
コミックモーニング
コミックアフタヌーン
編集長(当時)
栗原良幸
君のネームは
見せてもらった
ダメだな

そこで提案
なんだがこの
モーニングで
モーニング
モーニング
キュッキュッ
大ヒット中の
「ああ播磨灘」みたいな
力士が、なぜか大会社の
社長になる…
「横綱社長」
というのは
どうだろう？
モーニング
沈黙の艦隊
ナニワ金融道
あ播磨灘
なにそれ!

GBA20周年記念プロジェクト
GOODBOY GALAXY
グッドボーイ・ギャラクシー

期待のGBA新作タイトルをプレイレビュー！　パワーアップあり、謎解きありのメトロイドヴァニア系の探索アクションだ！

text by チャーリー

GBAのレトロ新作が誕生！

ゲームボーイアドバンス生誕20周年を記念して、有志によってオリジナルのアクションアドベンチャー『Goodboy Galaxy グッドボーイ・ギャラクシー』が制作されている。このゲームを作っているのは、イギリスの個人開発者・RikとJeramy。昨年夏にクラウドファンディングが始まった際には日本でも話題になったので、見覚えがある人もいるのでは？　なおこのクラウドファンディングは、3,000万円以上の資金が集まり、すべてのストレッチゴールを達成する大成功となった。

『Goodboy Galaxy』はGBA用に開発されており、エミュレータ向けROMのほか、First Press Gamesとの提携によりGBA／GBA互換機向けカートリッジも発売される。また、Switch版やPC（Steam）版の開発も決定。ハイクオリティなドットや、手応えあるアクションで完成が今から楽しみなタイトルだ。気になる発売日は、2023年を予定しているとのこと。

今回は日本語デモ版をプレイし、ゲーム内容を紹介していこう。このデモ版は、ゲーム本編には含まれないステージ0という扱い。PC版および各種エミュレータ用のROMが無料配布されているので、気になったらとりあえずプレイしてみよう。

Goodboy Galaxy
グッドボーイ・ギャラクシー

- 発売：2023年発売予定
- 開発元：Goodboy Galaxy Ltd.
- 公式サイト：https://www.goodboygalaxy.com/
- 対応機種
  - GBA：GBA互換機用カートリッジ
  - エミュレータ用ROMファイル
  - Nintendo Switch
  - PC：Steam

もともとGBAカートリッジ＆ROMファイルでの発売を予定して開発スタート。クラウドファンディングの成功により、Switch版やSteam版の開発も決定した。カートリッジの制作は、『炎のレンジャーマン』（FC）などを手掛けたFirst Press Games。海外開発ながら、見ての通り日本語完全対応だ。

デモ版は、公式サイトやKickstarterキャンペーンページで配布中。左上の「↓」アイコンからダウンロードできる。

故郷の星がピンチ！　マクスウェルは解決法を探すため、自作の宇宙船で旅立った。未知の惑星を探索して、奇妙な仲間と交流し、謎の勢力に立ち向かおう！　この犬っぽいキャラクターが主人公のマクスウェルだ。

コミカルなキャラ&しっかり探索の本格ACT

それでは無料配布中のデモ版をプレイし、本作の特徴を紹介していこう。見ての通り、グラフィックはカラフルでハイセンス。グラフィックのこだわりは執念を感じるレベル。アニメパターンは豊富で、会話シーンでも顔アイコンが動き続ける。日本語のフォントもいい感じだ。このデモ版は本編には含まれないとのことだが、だいたいの雰囲気は合っているはず！

主人公・マクスウェルを操作して広大な惑星を探索して謎を解き、ボスを倒して脱出を目指すメトロイドヴァニア系アクションゲーム。

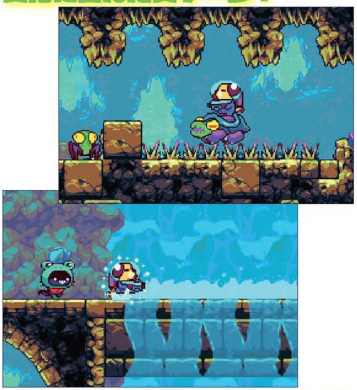
操作キャラは、射撃武器のブラスターの他、ハイジャンプが可能なジェットパックや身を守るシールドを装備。ただし、このデモ版では惑星の各ゾーンに踏み入れるといずれかの装備が奪われてしまう仕様になっていた。そのゾーンをクリアするために惑星の住民から新たな操作テクニックを学んだり、武器を強化したりして新たなゾーンへの道を開拓していく。

見た目のかわいさに対して、難易度は意外に本格的。ミスするとゾーンの最初まで戻される、いわゆる戻り復活タイプになっている。特にシールドを奪われるゾーンではゴリ押しが効かなくなるので、敵と地形を分析して慎重に進んでいく必要がある。

しかし決して特別なアクションスキルやギリギリのジャンプ精度を求められるわけでは無く、何度でもチャレンジ出来るので安心して欲しい。

ネタバレというほどではないが、ラストには本編への続きを示唆するデモが入る。興味があれば一足先にデモ版を体験しておくといいだろう。

変化に富んだステージ！



温かみのある色合いかつキビキビと動く贅沢なドット絵。レスポンスも快適で、見た目でも中身でも和製アクションに劣らない出来だ。

謎のトモダチいろいろ!?

道中出会うキャラクターと話し、交友を深めると友達カードをゲットできる。これが装備の強化などに関わってくるのだ。

強敵出現！

謎を解いた先に待つボスは一筋縄ではいかない強敵。パターンを読み、攻撃の隙を突こう。

隠し要素！

条件を満たすと、隠しエリアが解放された。本編では、もっと探索しがいのある隠しも出てきそう。

コンプを目指せ！

今回は、1時間少々でコンプリートできた。もちろん、アクションの得手不得手などで大きく変わってくるだろう。

Open Source Cartridge Reader V3-ALTER

レトロゲーム用のダンパー（吸出し機）に、決定版とも言える逸品が登場！　多くのハードに対応するマルチダンパーで、PC無しで作業可能。さらに、セーブデータの吸い出し＆書き戻しも！

text by pusai

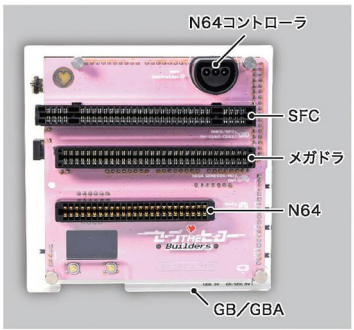
PCは必要なし！ これ1台で全てが完結！

レトロゲームをエミュレータや一部の互換機で遊ぶには、カセットからROMイメージを吸い出す必要がある。そのために必要になるのがダンパーだ。しかし、レトロゲーム機に対応したダンパーは、開発が終了してしまったものも多く、信頼性が高いものを手に入れるのは難しい状況が続いていた。そこに登場したのが、このOpen Source Cartridge Reader V3-ALTER（以下V3-ALTER）。1台で様々なレトロハードに対応し、セーブデータの吸い出し＆書き戻しにも対応する。

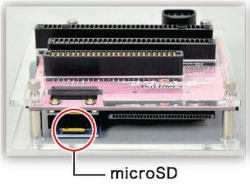
V3-ALTERは1台で、NINTENDO64、スーパーファミコン（SNES）、メガドライブ（GENESIS）、ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンスのROMとセーブデータを吸い出すことが可能だ。さらに、NINTENDO64のコントローラーパックのセーブデータにも対応。

別売りのアダプターを使えば、ファミコン（NES）、マスターシステム、ゲームギア、PCエンジン、ワンダースワン、ネオジオポケットまで吸い出せるようになる。レトロゲームを吸い出して、様々な環境で遊びたいという向きには、ありがたい機械なのだ。

対応機種の豊富さに加え、PC無しで吸い出せるのも魅力。これまでのダンパーはPCから操作するのが前提だったが、V3-ALTERなら本体のディスプレイ＆ボタンで操作でき、microSDに書き出せるのだ（本体のアップデートにはPCが必要）。また、セーブデータを吸い出せるのも貴重。もちろん、カセットにセーブデータを書き戻す機能も搭載。



「Open Source Cartridge Reader」はGithubコミュニティ主導のオープンソースのマルチダンパー。プロジェクトは2013年に開始され、開発は今も続いている。既にいくつかのバージョンが公開されており、現在はV5の開発まで進んでいる（※1）。「V3-ALTER」は、そのV3を基に、日本の有志（※2）が独自の改良を加え、Save the Hero Buildersが実装サービス（※3）したものだ。



本体前面にmicroSDカードのスロットがある。吸い出したROMやセーブデータは、ここに保存される。

アダプターを追加すれば、さらに様々なハードに対応できる。こちらは、ファミコン用の変換アダプターを接続したところ。

※1　https://github.com/sanni/cartreader　※2　https://blog.jllab.info/　※3　https://savethehero.builders/

V3-ALTERでカセットからROMを吸い出す！

V3-ALTERは個人製作の同人ハードの様な扱いなので、「分かっている人」向けの製品。マニュアルは付属せず、詳細は自分で調べることになる。

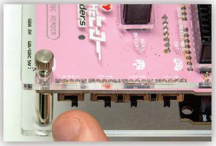
とはいえ、ただカセットからROMイメージを吸い出すだけなら、使い方は決して難しくはない。本体の液晶を見ながら、メニューで項目を選んでいくだけでOK。それでは、操作手順を一通り見ていこう。

❶ カセット挿入

電源を入れる前に、本体のスロットにカセットを刺す。GBとGBAは表が下になるように刺さないと認識しないので注意。

❷ スイッチ切り替え

ハードによって本体横のスイッチを切り替える。ゲーム機によって電圧の変更などが必要になる。



- N64：左右左右
- GB：右左左左
- MD：右左左左
- SNES：右左右右
- GBA：左左左左

❸ ハード選択

電源を入れ、メニューから機種を選ぶ。左ボタンで選択、右ボタンで決定だ。今回は、Super Nintendo（スーファミ）でテストしていこう。Super Nintendo、NPoper SF Memoryなどの項目が出てくるが、通常のカセットなら、ここもSuper NintendoでOK。

❹ 吸い出し実行

自動でカセットのタイプが認識され、ゲームによってはタイトルも表示される。決定ボタンを押して進み、目的の項目を選ぼう。

- Read ROM ：ROMの吸出し
- Read Save ：セーブデータの吸い出し
- Write Save：セーブデータの書き戻し

❺ 吸い出し完了

自動で吸い出され、セットしたmicroSDに書き出される。今回は、30秒ほどで吸い出しが終わった。

❻ エミュ機で起動！

吸い出しが完了し、エミュレータ機で起動してみた。ファイルはスーファミなら「.sfc」形式となる。セーブデータは主に「.sav」。セーブ形式はエミュレーターによって異なるが、インポート機能などを使えばそのまま使える場合が多い。

Open Source Cartridge Reader V3-ALTER

- Save the Hero Builders
- 18,500円〜
- 家電のケンちゃん／秋葉原BEEPで販売中

★対応機種：NINTENDO64、スーパーファミコン（SNES）、メガドライブ（GENESIS）、ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンス
★別売アダプターで対応：ファミコン（NES）、マスターシステム、ゲームギア、PCエンジン（スーパーグラフィックス）、ワンダースワン（カラー）、ネオジオポケット（カラー）

RTAを楽しもう

プレイを突き詰め、ときにはバグを利用して早解きしていくRTA。従来は一部マニアのものだったが、近年はRTA大会が開かれるなど、大きく盛り上がりつつあるのだ。これにより新しい技法や世界記録もどんどん出てきている。今回はRTAを知るためのレギュレーションや歴史、そしてオススメのプレイ動画を紹介していこう。

text by pusai＆こんがら王子

そもそもRTAって?

RTAとは「リアルタイムアタック」のこと。簡単に言えばゲーム開始からクリアまでの「実時間」の短さを競うもの。要は、早解きである。似たジャンルのTA（タイムアタック）が、何度もセーブ＆ロードを繰り返してクリア時間を詰めていくのに対し、RTAはリアルのプレイ時間を競うため、一発勝負となる。スキルを磨き、攻略チャートを最適化して、最初から最後まで一気に通してプレイ。それゆえPTAのプレイヤーは、マラソンに例えて「走者」と呼ばれる。

極限の異様なプレイ

RTAではプレイ時間の短さを突き詰めるため、普通のゲーム攻略とはまったく別物になることが多い。例えばRPGなどでは、クリアに必要なイベント以外は無視して進行したり、戦闘を可能な限り避けたりと異様なプレイになるわけだ。

レギュレーションにもよるが、わざとバグを利用したり、さらにはゲーム機本体をホットプレートで温めて異常を起こすなどという手法も存在する。

タイムを競う以上、ミスはしないことに越したことは無い。しかしジャンルによっては運の要素も絡み、思い通りに行かないことも多い。

そこで、時間はかかるが安定プレイするか、タイムを縮めるために攻めたプレイをするかという選択を迫られることもある。例えば戦闘を5回してレベルを1上げてボスにギリギリの戦いを挑むか、それとも戦闘を10回してレベルを2上げて楽してボスを倒すか。負ければ大幅なタイムロスになるが、もし低レベルで勝てれば時間の短縮になる。

大会やリアルタイムの配信などでは、そんな駆け引きも見どころになる。また、ミスしたときのリカバリーも、走者にとって重要なスキルなのだ。

ドラクエⅡのRTAの一場面。やられるとタイムロスになるのでマンドリルは回避した方がいいが、タイムを縮めるならばあえて挑むという選択もアリだ。

2021年の年末のRTA in Japanで披露されたピロ彦氏の「Any%任意コード実行」。ファミリーベーシックを使ってコードを入力して、たったの50秒でクリアして優勝している。

RTAのルール

RTAには、レギュレーションによっていくつかのジャンルがある。裏ワザやバグを使うかどうか、使用する本体のモデルなどを決め、同一条件で競い合うためにレギュレーションを分けているのだ。

RTAの動画でよく目にする「Any%」という

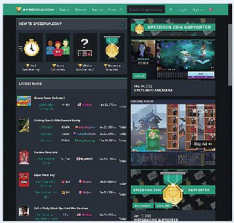
のは、ゲームの達成率にこだわらず最速でクリアを目指すというレギュレーション。RPGを例にするとアイテムや装備も必要なもののみを取得し、クリアまでのフラグも最小限。特に追加の指定が無ければ、バグや裏ワザも駆使して極限のタイムで走る。

なお、「Any%」でどこまで認められるかは、はっきりとは決まっていない。ファミコンのカセットを挿し替えたり、本体を温めたり、ファミリーベーシックでコードを入力したりといった過激なプレイについては、日本では「何でもあり」と呼称することも多い。

逆に「100%」は、アイテムや装備など、ゲーム中のすべての要素をコンプリートしてクリアするというもの。さらに、特定の裏ワザを禁止する「No [バグ名]」や、すべて禁止の「glitchless」というものもある。

世界記録はココ！

RTAは、プレイの様子を見せるショー的要素もあるが、もちろん競技として記録を競うのが本道。そこで重要になるのが「Speedrun.com」というサイト。なおSpeedrunというのは、英語圏でのRTAの呼び名だ。



Speedrun.com。世界中のRTAの記録が投稿され、審査も行われている。大抵の世界記録はここのデータを元にしている。

本誌のライターのチャーリー氏もSpeedrun.comに投稿している。ドラゴンボールZ V.R.V.Sの世界記録保持者だ！

Speedrun.comには世界中からRTA動画が投稿されており、ここに掲載された記録が世界記録として認められることが多い。なぜならこのサイトでは、レギュレーションに沿っているか、不正は無いかなど、モデレーターと呼ばれる人たちが審査を行っているからだ。この審査に承認されて初めて、信憑性が高い記録として掲載されることになる。それが故、このサイトには世界レベルのRTA動画が集まってくる。

ちなみに日本では、「ニコ生RTA Wiki」というニコニコ動画のRTAの記録を掲載したものがある。こちらはモデレーターは居らず記録の信憑性にはこだわっていないが、ニコニコ動画ならではのエンタテイメント性の高いRTA動画を見ることができる。

異端の革命児・biim兄貴

さて、Speedrun.comに投稿されているRTA動画を見ると、大抵はスタートからゴールまでストイックにプレイしているだけの動画が多い。アクションゲームなどであればスーパープレイが見られたりするのでそれなりに面白味があるが、ジャンルによっては地道にプレイしているだけになり、見ていて飽きてしまいがち。高度なテクニックが駆使されていても、見ているだけでは分かりにくいのだ。しかもクリアまでノーカットのため、長いものも多いのだ。

しかし最近の日本のRTA動画は、ストイックな競技を超えてエンタテインメント性の高いものとなりつつある。それはある一人の男によって、RTA界隈に革命が起きたからなのである。

biim兄貴の貝獣物語RTA。下側や右側に解説を付けた、いわゆるbiimシステムを使った初めての動画。これによってRTAに革命が起こったのである！

少し前までは、日本のRTA動画も、プレイの全工程を流すだけのものが多かった。そこに現れ、カリスマとなったのがbiim兄貴という走者。彼の動画は、現在の状況やタイム短縮のテクニックをゆっくり音声やテキストで解説、視聴者に分かりやすいようにしていた。さらに、経験値稼ぎなどの動画映えしない箇所は早送りにしたり、失敗してもそれを面白みに繋げたりと、RTAとしては邪道な見せ方にチャレンジ。そして日本独自のインターネット文化（主に淫夢ネタなど）をふんだんに盛り込んだのである。biim兄貴をリスペクトする走者も数多く生まれ、RTAはエンタテインメントとなっていく。

……ニコニコ動画で花開いた関係上、biim兄貴も含め淫夢ネタが多く、RTAにはアレなイメージが付きまとうことにもなってしまったが。

RTAの夜明け

biim兄貴の登場によってエンタテイメントとなったRTA動画。それでも、ニコニコ動画のコンテンツのひとつに過ぎなかった。

そんなRTAの状況が大きく変わったのは2016年だろう。この年の４月に行われたニコニコ超会議で『ドラクエ３』のチーム制の早解き大会が開催され、かなりの盛り上がりを見せたのだ。しかも、この大会の模様はテレビで放送。これにより、RTAというニッチな競技が一般にも知れ渡ったのである。そして12月末には日本初のRTAのイベント「RTA in Japan」が開催。RTAをリアルタイムで見せ、大きく盛り上がった。実況や解説を入れるなど、視聴者に分かりやすく配慮されていた点も大きい。

ホットプレート＆筋肉

この流れがさらに加速したのが2020年。年末のRTA in Japanの初日、ファミコン『ドラクエ３』の「何でもあり」のRTA大会が行われ、ひっしー氏が22分07秒で当時の世界記録を樹立し優勝。タイムもさることながら「本体をホットプレートで温めてバグをコントロールする」というワケの分からないプレイ。しかも優勝したらホットプレートで肉を焼き始め、視聴者は困惑。この模様が大きな話題となり、RTAが一般にも広く知れ渡ったのだ。またこの年のRTA in Japanは、『ゼルダの伝説BotW』の30分クリアなど、他にも話題も多かった。

そして、RTAが人気が不動のものとなったのは2021年の夏。RTA in Japanの大トリで行われた元体操選手のえぬわた氏による、『リングフィット アドベンチャー』だろう。健康管理のためのフィットネスソフトを、マッチョ男が凄まじい勢いでプレイ。実況は元テレビ東京の田口アナが担当！　バズりまくった結果、18万人以上もの同時接続者数を記録した。しかも記録は17分と世界３位にランクイン！　RTAの歴史が変わった瞬間だった。

こうしたある種「イロモノ」的なプレイだけではなく、スーパープレイや地道な攻略研究の結果など、本来のRTAにも注目が集まってきているのが現在だ。

biim兄貴による、じゅうべえくえすとの伝説のガバプレイ。メガトンコインを持っていると橋から落ちるのに売り忘れるミスをした。RTAとしては致命的だが視聴者は大盛り上がり！

2020年のRTA in Japanで行われた「何でもあり」のドラクエ３のRTA。ひっしー氏はホットプレートで本体を温めてバグをコントロール。視聴者を驚かせた。

えぬわた氏によるリングフィットアドベンチャー。見た目もシュールな筋肉による攻略と田口アナによる実況により大いに盛り上がった。

今後の主なRTAイベント

- **RTA in Japan Summer 2022：8月11～15日**
- **Games Done Quick：6月26日～7月3日**

まずはコレ！ RTA動画傑作選

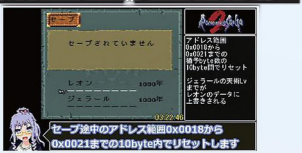
ガンハザードRTA part1【2:52:12】

https://www.nicovideo.jp/watch/sm37810430

フロントミッションシリーズの中でも異色作のガンハザード。SLGではなく唯一のアクションゲームだ。走者はエンジョイ勢と言っているがプレイスキルは恐ろしいほど高く、ミスらしいミスはほとんどなくクリアまで3時間切り（普通にプレイすると20時間以上はかかる）。しかも初投稿だというのにクオリティが高すぎる！

【ロマサガ2 RTA 9分11秒】SFC実機サブフレームリセット技利用何でもありRTA【VOICEROID実況】

https://www.nicovideo.jp/watch/sm36054304



ロマンシングサガ2を「何でもあり」のレギュレーションで、たったの9分でクリア。実機のスーファミを使ったRTAとなっており、特定のタイミングでリセットしてセーブデータを任意の状態になるように破損させるなど高度なことをやっている。何をやっているか解説しているものの、凄すぎて半分以上は理解できない…。

【実況動画】SFC版 ストリートファイター2 ザンギエフ 難易度MAX RTA 9:51【世界記録】

https://www.nicovideo.jp/watch/sm37156750

ホットプレートで有名になったひっし一氏による、SFC版のスト2のRTA。なんと9分51秒という世界記録を樹立。格闘ゲームは敵の行動によって運の要素が絡むものだが、パターンを最適化することによってタイムを短縮。常にタイムが短くなるような倒し方をしている。正確無比な入力も見ものである。

【RTA】デスクリムゾン_バーチャガン使用禁止_33分37秒84

https://www.nicovideo.jp/watch/sm39815879

クソゲーの金字塔のデスクリムゾン。ガンシューティングなのでバーチャガンを使った方がプレイしやすいところを、あえてゲームパッドで挑戦している。完璧とも言えるAIMで次々と敵を撃破。デスクリムゾンってこんなに簡単なゲームだったっけ？　と思えてくる。ちなみに解説も何も無いストイックな動画なので注意。

【世界2位】スーパーボンバーマン4RTA【18:58.35】

https://www.nicovideo.jp/watch/sm40452157

スーパーボンバーマン4はアイテムがどのブロックにあるか未確定で、運要素の強いゲーム。このためクリアタイムを安定させるのは難しかった。ところが、状況再現を行うことによって必ず同じタイムが出るという、今までの常識を覆す事実が判明したのだ。ちなみに、この動画を作るまでに2670回もプレイしているという…。

RTAinbiim マルチRTA大会：マインドシーカー

https://www.nicovideo.jp/watch/sm40417286

RTAinbiimというイベントで行われたマインドシーカーのRTA。超能力を開発するというソフトなのだが、ハッキリ言って運ゲーなので本物の超能力者でもない限りは早解きは不可能というかクリアすら難しい。愚痴を言いながらトライアンドエラーを繰り返しているだけだが、何とか3時間以内にクリアしている。

GL Hack NEWS

2022年上半期 ハックニュース

光があるところに闇があり、それもまた面白いもの。一般ゲームメディアが取り上げないハックなニュースを厳選してお届け！ Switchのハックでは、首謀者に重い判決が下された。PS5では、ハッカーとメーカーの連動で穴が潰されていっている模様!?

中国系エミュレータ機のトレンドに変化あり!

各種エミュレータが動く、いわゆる中華ゲーム機。かつてはペラペラのプラ筐体に安物の基板を入れた、見るからにチープなパチモノだったが、いまも進化を続けており、傷れないマシンに変貌しつつある。2020年には金属ボディにクリアな液晶を装備したRG350Mが登場し、高級化が進行。そして昨年あたりからは、大型化&大画面化がトレンドとなっている。

大画面モデルの最新型として注目したいのは、フルHDタッチパネルを備えた「Odin Pro」。OSにAndroidを採用し、エミュレータのほか、Androidのアプリも動くという高性能機だ。サイズ感は、だいたいSwitch Liteくらいとなっている。さらに、別売りで専用ドックが用意されており、こちらを使えばゲームキューブ用コントローラが接続可能。今後のエミュレータ機は、「ゲーミング用のAndroid端末」になっていくのかもしれない。

メインチップはSnapdragon 845で、やや古いものの、高価格帯のスマホでも使われる8コアのSoCだ。エミュレータでは、PS2や3DSまで動作するとしている。ただし、PS2はうまく動かないものも多い模様。

問題は価格で、日本円にして3万円～4万円となかなか強気。また、技適を取得していないようで、国内での流通は難しそうだ。

そして、高級路線へのカウンターとして話題を集めているのが、「Miyoo Mini」。ゲームボーイっぽいデザインで、だいたい8,000円ほどの小型&安価モデル。対応エミュレータはPS、GBAなど。原点回帰のチープ路線が受け、いま大ヒットとなっている。

大型化、高級化によって高額なモデルが増えてきた中、あえて小型で安価で攻めたMiyoo Mini。今のトレンドになっている。

注目のOdin Pro。OSにAndroidを採用し、GooglePlayのアプリも動く。Androidゲーム機は今後もいろいろ登場予定で、小型PCでお馴染みのGPDも参戦。次世代機のGPD XD Plusは、何とSwitchのゲームも動くという

マリオがクッパを倒した!? Team Xecuterに有罪判決

2020年の9月にSwitchのハッキングツールを販売したとして、ハッカー集団「Team Xecuter」のメンバーが逮捕された。Team XecuterのUSBドングル「SX Pro」はSwitchハックの定番商品となっており、世界中で販売されていた。これを受けて任天堂は複数の小売店を訴え、ついには中心メンバーの逮捕に至った。実際、SX Proはコピーソフトを動かすためのツールとして使われており、Team Xecuter自体も海賊版のオンラインライブラリを作るなど言い逃れのでいない行為に手を出していた。

この事件の裁判が進み、Team Xecuterのリーダーの一人であるGary Bowser（GaryOPA）に懲役40カ月の有罪判決が下された。Bowserはクッパの海外名でもあるため、「マリオがクッパを倒した」と話題になっているのだ。さらにBowserは、450万ドルの損害賠償を支払うことに同意し、昨年12月には民事訴訟を起こされて1000万ドルで和解。つまり、日本円にして約19億円もの支払いをすることになったのだ。なお、Team Xecuterによる損害は約6500万ドルと見積もられている。

2月にアメリカ合衆国司法省のサイトで公開されたリリース。Bowserの主な役割は、Webサイトの管理だったとのこと。

Switchハックの定番ツールとなっていたSX Pro。これを利用してSX OSを導入するという仕組みだった。

なお、Team Xecuterのメンバー全てが逮捕されたわけではなく、捜査や裁判は今後も続きそうだ。

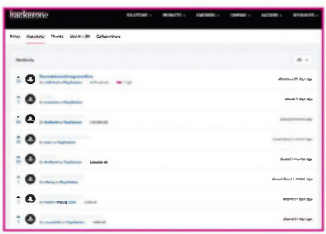
PS5のハッキングシーンはどうなっている?

Switchは旧モデルに関しては完全に陥落。PS4もハックが進み、HENが導入できるようになり、自作ソフトや海賊版が動くようになっている。それでは、発売から1年半ほどが経ったPS5はどうだろう？

PS5ハックの現状としては、「多少の進展はあるが、詳細は非公開」ということになる。2021年11月8日には、あるハッカーがPS5のルートキーを取得したと発表。これで一気にハックが進むかと思われたが、ハッキング手法は公開はされていない。その後もPS5のファームウェア4.03のブラウザに脆弱性があることなど、いくつかハックに繋がるような発表があったものの、大きな進展は見られない。

実はハックが停滞しているのには、ひとつの理由がある。HackerOneが、PS系の脆弱性を発見したハッカーに報奨金を支払っているのだ。このHackerOneは、ハッカーを使ってセキュリティ向上に活かすというプラットフォームなので、脆弱性の情報はSIEに売り渡され、表に出ることなく対策されているというわけだ。

PS5のルートキーを取得したとのこと。しかし具体的な手法は公開されてはおらず、ハックはいまだ進まず



HackerOneのPlaystationに関する報奨金。2万ドルなど結構な額が支払われている。こんなにも貰えるなら、危険な橋を渡って公開する必要もないろう。

CD-ROM対応互換機・POLYMEGA分解&パワーアップ

CD-ROMメディアのゲームが動くという画期的な互換機・POLYMEGA。編集部では2018年のプレオーダーから動きが無いまま発送されず、永久に手に入らないかと思い始めたところ、ようやく届いた。4年の歳月はいくらなんでも長すぎた感も……。昨今の半導体不足も影響してか、いまだに安定供給には至っていない模様。

このPOLYMEGAはPCベースのマシンであり、ほとんどのパーツは汎用品が使われている。レトロゲームに特化した小型PCと言ってもいいだろう。ということは、PC用のパーツを買ってくれば交換も可能。

そんなわけで、一部ではパーツ交換などによるパワーアップ改造も研究されている。ここでは、分解して中身を見つつ、改造ポイントも紹介していこう。ただし、自分でパーツを交換しても動く保証は全くない。編集部でも実行は推奨しないのでご注意を！

POLYMEGA

●playmaji

●52,800円(ベースユニット)

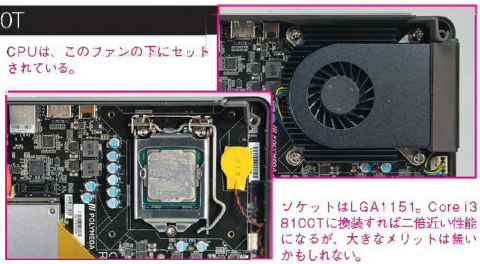
CD-ROM2、メガCD、ネオジオCD、サターン、PSなどCD-ROMのゲームに対応したマルチ互換機。別売りのモジュールを追加することで、スーファミなどカートリッジのゲームもプレイ可能。

CPU　Celeron G4900T

CPUは「Celeron G4900T」、Intelの第8世代のCoreプロセッサだ。現在は12世代なので、やや古いCPUである。もともとは「Pentium Gold G5500T」が搭載されるはずが、製品版では下位モデルであるCeleronになってしまったという経緯。

PentiumもCeleronも下位グレードのCPUだが、スペック的には結構な差がある。CPU部分はクロックが3.2GHz→2.9GHz、スレッドが4→2と大幅にダウン。なにより内蔵グラフィックがUHD 630→UHD 610と下位のものになってしまっているのだ。UHD Graphics 610は、周波数1GHz、EU数は12基。UHD 630は、周波数1.1GHz、EU数は24基と、それなりのスペック差。

CPUのソケットはLGA1151、アーキテクチャはCoffee Lake。元がCeleronなので、交換するとしたら、TDPが35Wの省電力モデルが無難だろう。開発開始時に予定されていたPentium Gold G5500Tに換装するのもいいかもしれない。ただし、元のCeleronでも一部のソフト以外は正常に動作しており、恩恵は大きいとは言えないだろう。

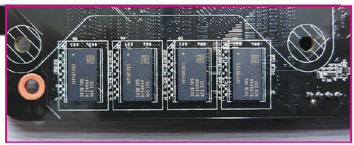


CPUは、このファンの下にセットされている。

ソケットはLGA1151。Core i3 8100Tに換装すれば二倍近い性能になるが、大きなメリットは無いかもしれない。

メモリ　DDR4 2GB

メモリはDDR4の2GB。最近のゲーム機からすれば少ないが、対応しているゲーム機からすれば大容量。ファミコンは2KB、PSでも4MBしかないので、メモリの容量が問題になることはないだろう。残念なことに、メモリはメイン基板に実装されており、換装は難しい。



メインメモリは、基板の裏側に実装されていた。メーカーはサムスンエレクトロニクス(SEC)。

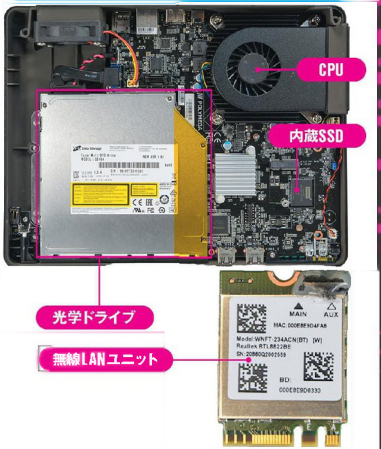
SSD　innodisk nanoSSD 32GB

内蔵SSDは32GB。システム領域で2／3ほど使われており、実質は9GBほどなので、CD-ROMでは微妙な容量。容量の多いゲームなら、十数本で使い切る計算。

メインのSSDは交換できないが、本体底面にM.2スロットがありSSDの増設が可能。対応するSSDは、M.2 NVMe SSDの2280サイズ。CPUが第8世代なのでGen3のものとなる。Gen4も問題なく接続できるが、CPUが対応していないので速度はGen3相当。M.2のSSDはそこそこ熱くなるため、ヒートシンク付きのものがいいだろう。

本体底面にスロットがあり、分解しなくても増設可能。そこまで余裕がなく、薄めのヒートシンクのものを選ぼう。

POLYMEGAの内部



光学ドライブ　LG GS40N

光学ドライブは日立LGデータストレージのLG GS40Nで、DVDスーパーマルチ。書き込み機能もあるが、特に使用されていない。このドライブ、CD-ROMの読み取り速度は24倍速で、いまとなっては遅い部類。

光学ドライブの接続は、ごく一般的なSATA。ただし、GS40Nはスロットインタイプなので、通常の5インチドライブなどを接続すると、ふたが閉まらなくなる。また、ドライバの関連で、正常に動作しない可能性もある。あえて交換するならば、同じ日立LGのものを選ぶといいかもしれない。

LG GS40Nは、スロットインタイプの汎用ドライブ。

同じ日立LGのGSA-H60Aを繋げてみた。当然ながら、まったく収まりきらない。

無線LAN　Realtek RTL8822BE

無線LANは、Realtekの「RTL8822BE」が搭載されていた。無線LANの仕様は802.11ac/a/b/g/n、5GHz/2.4GHzと、Wi-Fi規格で言えばWi-Fi 5になる。Bluetooth 4.2も入っているが、現状は使用できない。接続はPCI-Expressとなっている。

技適マークが無いと思いきや、無線LANユニットのシールの内側にひっそりと記載されていた。日本国内でも問題なく使えそうだ。なおRTL8822BEは、ネット通販なら1,000円程度で購入可能。特に交換する意味は無いとは思われるが……。

無線LANユニットを取り外し、貼り付けられた紙をめくってみると、技適マークが表れた。

読者と編のTalk 2 Talkミニ

みんないつもたくさんの投稿ありがとー！
読者と読者と編集者の心を結ぶ「Talk 2 Talk」！
ステキなイラスト＆メッセージ満載でお送りします！

編 やっぱり「ボス」と言えばジャンパーだよね！
編 そんな投稿は来てないから!!
編 次回は、某国民機40周年に合わせて「FC」で！

今回のテーマ	次回のテーマ
ボス	FC

まるも
編 は、実は一面のセーラー服のほうが…。

森本マイヤー
編 げこ敵扱いのゲームもあったね。

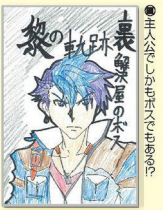
ジョンのれん
編 のれん先生から載せきれない大量投稿が!?

緑山先生
編 クローンデバイスだとコピーマシンっぽいね。

アキヨシ
編 強そうで…しかもエロチックなボス！

マツダシ
編 スパロボでは最弱ロボの代名詞!?

カツヒサ
編 そういえばコイツもボスだった！



月影
編 主人公でしかもボスでもある!?

COCヤスギ克政
編 空圧式の方をDX筐体と呼んだのかも？

凛い過ぎホタル
編 22歳のロリキャラ、ミスミス！

ナムコファンの私にとってボスとは、ドラゴンスピリットのザウエル。これ一択！　クリアしたときにも、さんざん苦労しました。今となっても、ホーミング弾どうやって避けたのか覚えてない…。ドラスピは私の初クリアのアーケードゲーム。初クリアしたときのエンディングは泣きました。(雨十字)

編 が初クリアしたアーケードSTGは、たぶん雷電。ムキになって連コインでクリアした覚えがね…。

投稿はコチラまで！

ハガキまたは封書で、以下までお送りください。Eメールでの投稿も受付中です。次号の投稿期間は2022年11月1日まで！※当日消印有効

〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-6-5　OS'85ビル3F　(株)三才ブックス　ゲームラボ編集部　T2Tコーナー行
E-mail：glabo@sansaibooks.co.jp

VOICEPEAK
商用可能 6ナレーターセット
●AHS
●パッケージ版：29,800円（税込）
●ダウンロード版：23,800円（税込）
https://www.ah-soft.com/voice/6nare/

意外と無かった！　商用利用OKな音声合成ソフト！

voicepeak（ボイスピーク）

商用可能　6ナレーターセット

AHSの十八番とも言える読み上げソフトに新作が登場。VOICEROIDやCeVIO AIなど、音声合成を利用した読み上げソフトのラインナップに『VOICEPEAK（ボイスピーク）商用可能 6ナレーターセット』が加わった。これまでの製品は、キャラクター性を前面に出したものが多かったが、今回は一味違う。このソフトのウリは、音声の商用利用が可能なことなのだ。これまでは各ソフトの規約に応じて様々な制約があった。「自作ソフトに音声を付けて売りたい」「会社案内のナレーションに使いたい」といった用途には、非常に貴重なソフトなのだ。　text by pusai

VOICEPEAKの使い方は意外なほど簡単！

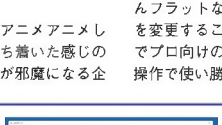
今回紹介する「商用可能 6ナレーターセット」には男性３名、女性３名の６人のナレーター（話者）が収録されている。さらに幼い声の女の子も入っており、これ１本で７種類の音声が作成可能。Windowsだけでなく、macOSやLinuxでも利用可能なところも、この種のソフトとしては珍しい。

収録されている話者は男女ともにアニメアニメした声ではなく、どちらかと言えば落ち着いた感じの声質。自然な声で、強いキャラ付けが邪魔になる企業向けコンテンツなどにも対応しやすい。

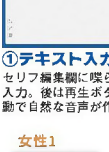
また、使い方も簡単。基本は、喋らせたいテキストを入力するだけで簡単に音声を作成することが可能。しかも、AIによる音声合成のためにまるでプロ声優で収録したかのような自然な仕上がり。もちろんフラットな喋り方だけではなく、設定でイメージを変更することも可能だ。商用利用可能ということでプロ向けの難しいソフト化と思いきや、シンプル操作で使い勝手は抜群。

音声を作ってみよう

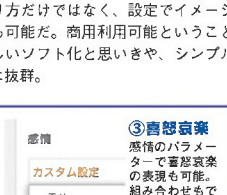
VOICEPEAKの操作手順は、説明が不要なほどシンプルで明解。基本的にはテキストを入力するだけ。それだけでAIによる自然な音声ができてしまう。調整もできるが、AIが優秀なので何もしなくても大丈夫なレベルだ。書き出しも、メニューのファイルから出力を選べばOK。出力フォーマットは、WAVまたはFLACとなっている。体験版もあるので、ぜひ試してみよう。



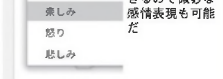
①テキスト入力
セリフ編集欄に喋らせたいテキストを入力。後は再生ボタンを押すだけで自動で自然な音声が作成される



②話者の変更
テキストを入れた後でも話者の変更は可能。男性３パターン、女性６パターン＋女の子から選べる



③喜怒哀楽
感情のパラメーターで喜怒哀楽の表現も可能。組み合わせもできるので微妙な感情表現も可能だ



④アクセントなど
アクセントは１音ごとに上げ下げできる。イントネーション調整ではより細やかな抑揚がつけられる

AHS www.ah-s.com　トークボイスの『CeVIO AI』、『VOICEPEAK』、『VOICEROID』、歌声の『Synthesizer V』などさまざまなソフトを扱うメーカー。●公式サイト https://www.ah-soft.com/

ポケットHDMIアドバンス for GBA

実機GBAの画面は小さい上に暗く、今となっては快適に遊べるとは言い難い。だが、そんなGBAを明るく大画面で遊べる互換機が登場。GBAの互換機は数少なく、携帯機タイプはさらにレア！　注目の新製品なのだ。

ポケットHDMIアドバンス for GBA

●コロンバスサークル
●参考価格：16,800円（税別）

新モデルのSwitchと同じ大きさの7インチ液晶を装備。コントローラとスタンドが付属し、テーブルに置いて遊ぶことも可能。さらにHDMI出力もあり、テレビに繋ぐこともできる仕様だ。

7インチの大画面液晶！

ポケットHDMIアドバンス for GBAの特徴と言えば7インチの大画面だろう。実機GBAは2.9インチなので、4倍以上の大きさになっている。また、現在のバックライト付き液晶なので、明るさも十分。実機は反射型液晶のため、室内では画面が暗いのが難点だった。また、視野角も悪くはなく、通常使用ではまったく問題ないだろう。

液晶のアスペクト比は16:9。ただし、切り替えスイッチが付いており、実機と同じ3:2とフル画面の16:9にいつでも変更可能。これもうれしいところだ。

16:9

3:2

視野角のイメージ。斜めから見るとやや暗くなるが、まあまあ優秀だろう。

実機GBAとのサイズ比較。編集部のGBAは、外装パーツを交換改造しているが、サイズは変わりないので気にしないでほしい。

テーブルモードもオススメ！

ポケットHDMIアドバンス for GBAは大画面なだけに、本体重量は535gとなっている。これは、500gほどのWii Uゲームパッドと同レベル。大きなグリップでホールド感は良く、重さのわりには持ちやすい。

とはいえ、長時間のプレイでは重さが気になるかもしれない。そんなときは、付属のスタンドとコントローラを接続し、テーブルに置いて遊ぶのがオススメ。

なお、本機は見ての通り６ボタンで、ABボタンの上にRとLが追加されている（肩のLRもある）。本体側のボタン配置はRとLが左右逆転しているが、『ヨッシーアイランド』や格ゲーなどLRを多用するゲームでは、この方が遊びやすかった。

付属のコントローラは軽く、ボタンも本体側よりもライトな押し心地だった。今回のテストでは、テーブルモードが最もプレイしやすく感じた。

HDMIでテレビ出力！

本機は７インチ液晶で、携帯ゲーム機としては破格の大きさ。それでも満足できないならば、テレビの大画面で遊ぶこともできる。

ゲームキューブにゲームボーイプレイヤーというGBAをテレビで遊ぶための周辺機器があったが、時代が時代だけに映像はアナログ出力で、画面がボケがち。それに対し、本機は現代的なHDMI出力で、クッキリハッキリしたグラフィックが楽しめる。ちなみにアスペクト比は本体のスイッチと連動しており、切り替え可能だ。

これはテレビの機種などにもよるが、映像のレスポンスは本体液晶の方が優秀。シビアなアクションは、手持ちかテーブルで遊ぶのがいいかもしれない。

HDMI接続でテレビに接続すると、非常にクリアな画面が映し出される。地味にうれしいことに、HDMIケーブルも付属していた。

バッテリーは4000mAh

本体に搭載されているバッテリーは、汎用品の18650型リチウムイオン充電池だった。容量は、2000mAhが２本で4000mAh。

3DSのバッテリーが1300mAhであることを考えると、携帯ゲーム機としてはかなりの大容量。７インチの巨大な液晶を動かすため、それなりの電力が必要ということだろう。なお、同じ７インチ液晶のSwitchは4310mAhとほぼ同等の容量になっている。

互換機では、バッテリーは問題が出やすいポイントなので、汎用品が使われているのは、むしろ好印象。

総合すると？

本体の液晶表示は、ドットバイドットのカリカリに現代的な映像ではない。明るさやサイズで見やすさは雲泥の差だが、実機液晶に近いボケ感がある。ドットのシャープさは、テレビに出力したときの方が上だった。

音声の再現度は、悪くはないというレベル。PCM音源の鳴り方がやや異なり、少しノイズが乗るため、『MOTHER3』など音楽・音質にこだわったソフトなら、違いが聞き分けられる。

入力や映像の遅延については、携帯モードやテーブルモードでは問題なし。アクションゲームもしっかり遊べた。テレビ出力時はやや映像に遅延を感じたが、これは使用するテレビにもよると考えられる。

三才ブックス新刊のご案内

好評発売中

エロマンガベスト100+

編著:新野安・氷上絢一・他

定価：1,650円（税込）/A5判/192ページ/送料700円

究極のエロマンガ・オールタイムベスト!

70・80 年代の「三流劇画」「ロリコンマンガ」の時代から「美少女コミック」、さらに「エロ同人」まで、エロマンガの名作をリニアに並べた、前代未聞のブックガイド。
今夜のオカズを探すのにも、エロ文化の潮流を学ぶのにも使える、必携必読の一冊。
雨山電信・A-10・師走の翁・ドバト・水龍敬、第一線で活躍を続ける作家による「エロマンガ家の選ぶエロマンガ」も掲載!

ご注文は、お近くの書店もしくは三才ブックスの電話窓口＆公式ホームページにて承っております。

三才ブックス販売部　☎03-3255-7995　FAX 03-5298-3520　http://www.sansaibooks.co.jp/

三才ブックス刊行物のご案内

好評発売中

スーパーファミコン&ゲームボーイ発売中止ゲーム図鑑

著:鯨武 長之介

定価:1,980円（税込）/A5判/160ページ/送料700円

ゲーム雑誌や展示会、チラシなどで告知されながら、実際には発売に至らなかったゲームたちを再発掘!

第1章 スーパーファミコン

スーパーファミコンで発売されるはずだった発売中止ゲーム125タイトルを掲載（発表媒体などが不明で噂レベルのものを合わせると132本）。

第2章 ゲームボーイ

ゲームボーイで発売されるはずだった発売中止ゲーム63タイトルを掲載（発表媒体などが不明で噂レベルのものを合わせると67本）。

ご注文は、お近くの書店もしくは三才ブックスの電話窓口＆公式ホームページにて承っております。

三才ブックス販売部　☎03-3255-7995　FAX 03-5298-3520　http://www.sansaibooks.co.jp/

電話受付時間:平日午前10時〜午後5時　※商品発送後のキャンセルの場合、送料等を頂戴することがございます。予めご了承下さい。

好評発売中

三才ブックス新刊のご案内

アリエナイ毒性学事典

◉著:くられ
◉監修:薬理凶室

定価:1,980円(税込)/A5判/210ページ/送料700円

くられ先生の毒の授業開講!
怪しくて危ない毒の話をしよう…

食品添加物など身近な化学物質や生物・化学の毒性学について、専門書よりわかりやすく、それでいて本格的な知識を学べる1冊。

【1章】毒が無さそうな毒　毒がありそうな毒
【2章】一般に毒を思われている物質
【3章】殺すために作られた毒　化学兵器・農薬
【4章】心を変えるために作られた毒　麻薬
【5章】あらゆる薬と毒の宝箱　自然毒

ご注文は、お近くの書店もしくは三才ブックスの電話窓口＆公式ホームページにて承っております。

三才ブックス販売部　☎03-3255-7995　FAX03-5298-3520　http://www.sansaibooks.co.jp/

好評発売中

三才ブックス刊行物のご案内

裏マニアックス極太裏事典EX

定価:1,540円(税込)/A5判/224ページ/送料700円

ガチで使える裏ワザ&ワル知恵教えます。

裏ワザ、裏モノ、裏情報、犯罪手口の検証、ゲーム改造……などなど、現代のあらゆる「裏」の知識を凝縮した大事典!
別冊付録として、悪用されると本気でヤバい100アイテムを網羅した「悪グッズ the Best」付き!

注意　ここで得た知識はすべて悪用厳禁、実行は自己責任でお願いします。

ご注文は、お近くの書店もしくは三才ブックスの電話窓口＆公式ホームページにて承っております。

三才ブックス販売部　☎03-3255-7995　FAX03-5298-3520　http://www.sansaibooks.co.jp/

電話受付時間:平日午前10時～午後5時　※商品発送後のキャンセルの場合、送料等を頂戴することがございます。予めご了承下さい。

カラーページでウィメンズビーム!!!

登場人物紹介

舞奈（まいな）……芸夢の母親でエロコスプレイヤー。マイナーなゲームが好き。

芸夢（げいむ）……母親に日々偏ったゲーム知識を叩きこまれている少年。

水龍敬

マイナーゲームを偏愛する漫画家。肉体美と独特の世界観、ほどばしる煩悩によるビッチ描写でもファン多数。『ラブスレイヴ』（コミックMeDu）連載中。コミックス多数。

何言ってるのよ
どうみても『超兄貴』の
アドンじゃない
ほら
ボ帝に捕まってた
ときの娘!
そっち!?
超兄貴って
そっちのコスプレするの!?
ベンテンとかじゃ
なくて!?
超兄貴とは……
かつてNCS(日本コンピュータシステム)が
「メサイヤ」ブランドから発売していた
異色のシリーズ作品である
タイトル自体は有名だが
シリーズ通して遊んできた
プレイヤーは多くないだろう
田丸浩史先生の漫画版しか
知らないという者も少なくない
キミは
アドーン♪
ボクは
アドーン♪
忘れられがちだが
俺らは王子様である
実は2016年にも
コミカライズされてるのだ
そちらも是非
オホホホ
MDのSTG『ジノーグ』を
原型としており
PCEではCD-ROM2で
『超兄貴』(1992)
『愛・超兄貴』(1995)の
二作品が出ている
「愛」のラスボス
ボ帝コンシャス。
お前ラスボス
ボ帝の奥さん。
特に『愛・超兄貴』は
攻撃が全てコマンド入力式の
一風変わったシューティングで
ステージ構成は短いものの
難易度は高かった
あっ
出ちゃった…
ドオオ
↓↘→+Ⅱ
CVは早世された
新山さん保さん
ベンテンと兼役
シリーズ通して
メンズビームの使い所が
攻略のキモとなるのだが
『愛』では通常技とメンズビームの
コマンドが被っているため
非常に暴発しやすい……
男鬼(←→+Ⅱ)を
出そうとして出てしまうことも多い

その後SFCに移ると
ジャンルを超えて格闘ゲームに
『爆裂乱闘編』(1995)は
同じサブタイトルで「らんま1/2」の
格闘ゲームを出していたNCSの
自社パロディタイトル
格ゲー限定キャラの
直美19
公募で作られたキャラだが
投稿された絵ではなく
投稿者の名前と年齢で
採用されたらしい
マスコットキャラとして
シリーズとは別の人気を博した「うみにん」も
この頃から操作キャラの一人として目立ち始める
ちなみに「うみにん」は元はCD-ROM2ソフト
『改造町人シュビビンマン3』の
隠しキャラだったと言われているが
実際に出現した様子の画像や動画は
いくら探してもネット上に見当たらず
自分でも太助とキャビ子で
それぞれ何周かクリアしてみたが
一向に出てこない……
どうも元々「うみにん」は
マル勝PCエンジンの読者投稿の
キャラらしいのだが……情報求ム
兄貴達は同社の別作品
『ラングリッサー』シリーズでも
隠し面の定番キャラに
筋肉の神殿
特に長兄のバランは
ラングリッサーに出ている
時の方が存在感がある
クラレットの
服が描きたかっただけ
『ラングリッサーV』の翌月発売した
ネタバレ全開のドラマCDでも
兄貴達の話が出てくるほど……
まさかお前…
アルフレッドじゃ
ないだろうな…
ちがいますよーっ!
これだからSシロウトは厶だ!
川上さん
ご冥福を
お祈りします…
PS・SSでは
ひときわ映像のインパクトの強い
実写版『究極無敵銀河最強男』(1995)が発売
SS版の方が難易度が高いらしいが
PS版も十分難しい
うみにんに
うっすら黒目と歯がある
ことが明らかになるOP
こわい
フォーウィンズからS
パッケージ違いの
廉価版も出てる
オプションが死ぬとやる気をなくして
敵に寝返る等デメリットもあるが
基本はオプションを当てて倒すのが
一般的なボス攻略法になっている
地味にマルチED
だったりする
うみにん変化を
使うのが定石

その後WSで出た『男の魂札』(2000)を最後に
NCSはゲーム業界から撤退……
以降「メサイヤ」ブランドは
複数の会社を転々とすることになる
「男の魂札」は
全体的にノリのサムい
カードゲームRPG
気になった人は
動画とかで
見てもいいかも
クロスノーツがPS2で出した
『聖なるプロテイン伝説』(2003)は
メンズビームを出すのに
スティックを回さないといけない
当時としてもグラフィックが
チープ等の理由から
その後の「ヴァルケソ」の
印象も相俟って
ボロクソに叩かれたが
メンズ
ビィーーム…
ちょろろ…
あえて不完全な
メンズビームを撃って
下方向の敵に当てる等の
使い道があったが
個人的には元祖『ジノーグ』オマージュと
思われる最終面ボスラッシュや
チャージが少ないと噴出力が足らず
下方向に滴り落ちるメンズビームなど
そこそこ評価ポイントも
あったように思う
メンズビームとは
「男の逝り」なので
ああやって徐々に
威力の落ちる描写は
すごくそれっぽいと思った。
元NCSの人が立ち上げた会社
エクストリームの開発した
PSPの『零・超兄貴』(2009)は
原点回帰をテーマに
デザインが一新されたが
超兄貴特有の気持ち悪さ(誉め言葉)がなく
無難な仕上がりになってしまっていた
髪型のせいで
初音ミクとか
言われてた…
「零」の時の
ベンテン
菊野郎先生の方の
コミカライズ版は
こっちが元になってる。
その後『超兄貴』を含むメサイヤの権利は
正式にエクストリームに譲渡されたが
それ以降あまり
ちゃんとしたゲーム等の展開は
行われていない気がするので
今年リリースされた
音ゲーアプリ
「ダンシングオブ超兄貴」
そこそこ課金しないと
ずっと同じ曲でアドンが踊るだけ!!
葉山のアニキも
一応、曲を提供してる
今後の展開に
期待したい
……ところで
いつママに内緒で
ハッカーの非公認エロゲなんて
やってたの？
ゲームエクスプレスカード
隠しておいたのに
もうダメだァ…
ママに言ってくれたら
もっとスゴいもの
見せてあげるのに……
わーっ！
ストップ！

これぞ超母御!!!

平成狸ファイト ぽんぽこ

殺伐とした90年代ゲーセンを描く渾身のルポ!!

霧隠サブロー

漫画家。メキシコ出身。忍術を学ぶために来日するも、まきびしをマチュピチュと発音してしまうため断念。主な作品は『魔装番長バンガイスト』(リイド社) など。

その日俺は
日課の『大江戸ファイト』を
やっていた
(記憶があいまいなので画面はうろ覚えである)

夜も遅いし
これを
クリアしたら
帰るか…

ウィーン

挑戦者あり

ムッ…？

大江戸ファイトで
乱入とは珍しいな…

1P KASUMI CHAGAMA 2P

対
VS

茶釜…？

大江戸ファイトに
こんなやつ
いたかな…？
隠れキャラか？

大江戸ファイトに
隠れキャラ？

ドシュ

ギャアアア

漠然とした不安を
感じつつも
なんなく勝利した…
その時…

ガヨッ

WIN

筐体の向こうから
人とも獣ともつかない
吠え声が…

ヤバい奴
だったか…？

ケンカを
売られたら
走って
逃げよう…

挑戦者あり

ウッまた…

TANUKIBAYASHI

狸囃子？

わざと負けるか…
だが露骨に負けては
かえって怒らせる
かもしれん
なるべくギリギリで
いい試合をして…

だが負けたいという
意思とは裏腹に
俺は勝ち続け
そのたびに相手は
異様な咆哮を発し
団三郎狸や隠神刑部など
見たことのないキャラで
対戦を挑んできた…

ふと気づくと…
我々以外には
誰もいなかったはずなのに
いつの間にか
ギャラリーに囲まれていた

キィキィ

グルル…

俺は振り向いて
ギャラリーの姿を
確認することが
できなかった

人間には
見てはいけない
ものがいる
気がしたのだ

33戦目が
終わった
その時…

ウオォーオオ

一際おぞましい
咆哮とともに
対戦相手は
ついに立ち上がった

死を覚悟した
その時…

伏せろ!!

ギャアアアア

ギャアアア

それは
めったに顔を出さない
ゲーセンのオヤジだった

危ないところだった…
あんた夜遊びも
ほどほどにせえよ…
特にこのへんではな…

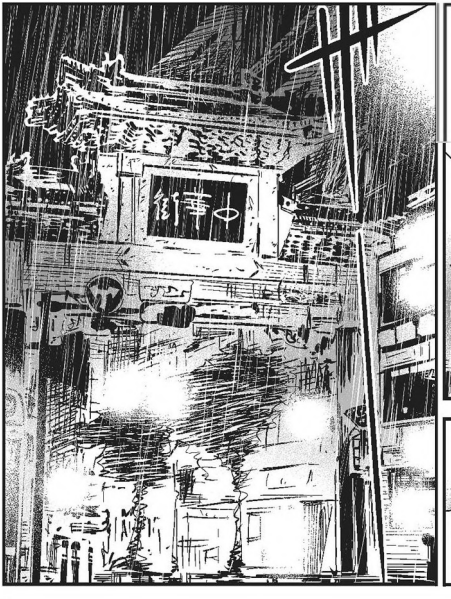
そこに倒れていたのは
一匹の老いた大狸で
あった…

今ではそのへんも
住宅地になり…

ゲーセンが
あった場所には
コンビニが
建っている…

いちごさかえた
どんとはらい

小林銅蟲 漫画家。既刊は「めしにしましょう」(全8巻、講談社)、「寿司 虚空編」(三才ブックス) など。料理と数学とファミコンのバグ技に詳しい。PCエンジンは持ってなかったそうな……。



「初めてPCエンジンを知った
のはウンコとかするゲームの
『カトケン』だった」程度の
話でつないだら負けてしまう

何とか
しなければ…

大体PCエンジン
触ったこと ないのだわ

この人は休職中なので
呼ぶとすぐ来て
くれるんです

はじめまして

人間の歯を
集めたいと
思っています

おのーだ

もえあずのサインが
2個ある

律儀だなあ

PCエンジンといえば
大竹まことのただいまPCランドの
全録画を観続ける老後を
迎えたいんです
はあ

素人の奇人変人コーナーが
あってですね
サク
PCエンジンの
番組じゃないん
ですか？

実家のビデオを見た限りでは
ミカンを口に含んだ少年が
ジュースを作っていました
映像に
モザイクかけた
そんな…

そんでブレーンの渡辺浩弐も口がでかいので
互いの拳を口にめり込ませるという
珍しいことをしてましたね
夕飯時の
さわやかな番組
そんな…

いたく感動した私は
「まぶたに指をいれられる」と
応募しましたが落ちました
yeah
今やってよ

いてててて
北京ダック
です

このパオピンを
インターフェースユニットとして…
パオ
本体
CD-ROM²
コア構想は、中華料理で実現されていた!?
ソフト（タレ）を
加えて包み…
食べる
つまりPCエンジンは
北京ダックだったのよ!!
トリの味がする
バク
食った食った
あとは描くだけ
マジかよ
最初のページですでに
右手がグチャグチャに
なり ペンが持てない
ではいま
描かれている私は
一体…
む
ブシュ
Hu〜

さあ！　君もPCエンジンを突っ込んでみよう！

渡辺電機(株) 漫画家。マンガ誌の他、ゲーム誌などでもいろいろ活躍。シュール＆ブラックな作風で知られるが、４月には小学生の娘との生活を描いた『父娘ぐらし』(KADOKAWA) も発売！　Twitter @w_denki

登場人物

ミチロウ
14歳のゲーム好きの少年がクソゲーの世界に迷い込んで、30年目に突入。まだまだ遊うぜ！

ローリィ
隣の国の王子という設定で骨初に仲間になるクソゲーキャラだが、狂っている。

フループ
魔法を使えない魔法使いの少女。パーティに加えても何も良いことはなく、人が死に国が滅ぶ。

全てのゲーム機がクソゲーの宝庫、…か
思い出すぜ
31年前の冬をな…
ﾛﾛｯ
平成2年
東京 市ヶ谷
角川メディアオフィス本社
渡辺電機(株) 28歳
編集者荒川 27歳
何すかこれ
食いモンだ
もっしもっし
ホントに食うなアホー
知ってますよファミコンソフトでしょ
亡国の遊戯…
おめえよー
ｹﾞﾛﾛﾛ
ｺｰﾝ

ちゃっちゃかちゃ
ちゃーちゃー
ドラクエ1
ブラウン管↑
オラ やれ！
ぐいぐい
担当がゲームを毛嫌いしてどーすんだ
これからゲームネタで漫画をやって行くんだぜ
あーハイハイ
まずは村から出るか
好きなようにか…
どーすりゃいいんスか
まず
好きなようにやってみ
めんどくせ〜
で
あらかわ
レベル 1
HP 15
MP 0
G 120
E 0
グチャグチャ
ズズ
グチュルルル
あなたは しにました
ギャ〜
ちゃららちゃー！
スライム4があらわれた！
コマンド？
うむ
ドラクエⅠをクソゲー呼ばわりとは…
真の漢よ
これクソゲーですよ
クソゲー？
ドラクエを…

そのままゲームを拒否し続けたんですかー？
うむ
それがな
一週間後
サイレントヒル
荒川いるかい
原稿できたぜー
ちーす
おい
ブッブッ
どこだ…たいようのいし城の中か？
わからぬ…
ブッブッ
ブッ
メチャクチャハマっとるやんけ
つぼのやんもな
ふとももな
時は流れて…
あれから30余年
お互いにもういいトシだ…
ブッ
アイツ今どんなゲームやってんのかなー
久々に会ってみるか
ピンポーン
ギィ〜

あれ？　PCエンジンの話はコレだけ!?

PCEといえばキングボンビー!?

マジカル・ガジベリ・負バ・システム 2022

雑君保プ

漫画家。読みは「ざっくんぼっぷ」。コミックゲーメストで連載された「ワールドヒーローズ2」をはじめ、ゲーメストやゲームサイドでも活躍するなどゲームと縁が深い。

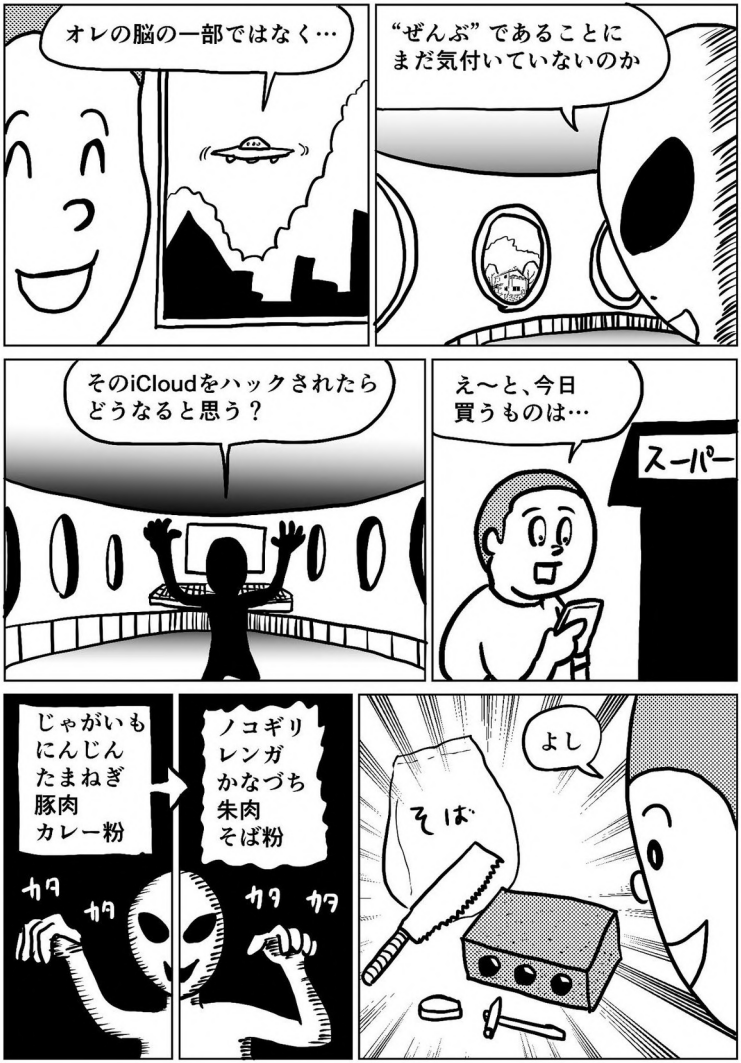
あーん
かねがね
金が無いよー
何か売るもん
無いかなー
漫画家
戸籍か内臓
売るなら
顔出しNGの
友達紹介
しようか？
パタ
パタ
パタ
ラーボちゃん
姉ーい
イマジナリー
アシスタント
ちなみに今日の
コスプレは
PCエンジン特集に
寄せて天外魔境
キャラ！
…と思わせて
ネオジオの
天外魔境真伝
オリジナルキャラ
の八雲という
裏切りよ！
知らんがな
オブ
知らんがな
一んじゃ
ゲーム売れば？
ゲーム
あるでしょ
売れそうなの
一本くらい
スル
スル
ゲーム雑誌
掲載漫画で
そーゆーこと
言いなさんなよ
めぼしいやつは
大体手放しちゃった
なぁ〜
プリ
プリ
以前なら
プレミア三銃士も
きっちり押さえてた
もんなんだけど…
プレミア
三銃士？
キキー
バタン

PCエンジン
マジカルチェイス
マジ☆
カル♡
ファミコン
ギミック！
キミミミ
キミミミ
ネオジオROM
メタルスラッグ3
……
高評価な内容と
生産数の少なさで
プレミアソフトの
代表格※
プレミア
三銃士の
皆さん
でっす！
ギャヒーン
持ってたんだ？
お金無いときに
なんとなーく
処分しちゃった
あんまり
覚えてない
プリ
プリ
三銃士…
今だといくら
くらいになって
んのかなー
はっはっ
はっ
二十年ぶり
くらいに
調べてみたり
して…
キャアアア

※諸説あります

ピシッ
誰??
２７番目
平行世界の
俺！
プレミア三銃士の
ソフトは有るか!!
俺!?
あ…ありま
せんけど…？
んもう！
役立たず！
ゴソ
ゴソ
次
行くよ
次!!
プレミア
プレミア
プレミア
ズ
ズ
ズ
35
62
プル
プル
プル
プル
プル
キャ
118
ヒ
ププ
ププ
ププ
一流行りのマルチバースを
しらみつぶしに探し回った
結果…
プレミア三銃士を保持し続けていた俺は
見つかりませんでしたぁ…ッ！！！
ヒロイン
筋金入りの
先見のなさ
だねぇ

しげる
教えて!!おたく先生
おたく
作：マミヤ狂四郎
第120回：クラウドの恐怖
え〜と、今日の予定は……
まずゲームラボの発売日で
14時から16時にAmazonから荷物が届いて〜
忙しいっすね
リマインダーには今日買うものがリストされてて…
にんじんにたまねぎにジャガイモに豚肉にカレー粉に……
カレーを作るわけですね
そう。すべてのことはスマホに入ってる。
iPhoneでもiPadでもMacBookでも、どこでも同じ情報が引き出せるように
iCloudで管理しているんだ〜！
僕の脳みその一部はiCloudにあるといっても過言ではないかもね〜


オレの脳の一部ではなく…
“ぜんぶ”であることに
まだ気付いていないのか
そのiCloudをハックされたら
どうなると思う？
え〜と、今日
買うものは…
スーパー
じゃがいも
にんじん
たまねぎ
豚肉
カレー粉
ノコギリ
レンガ
かなづち
朱肉
そば粉
カタ
カタ
カタ
カタ
よし
そば

よいしょー
ザ
って、何をしようとしてたんだっけ？
メモメモ……
屁をこく
よっ
ブッ
さーて次にやるのは
Amazonが14時から来るから待機だね
ピン
ポーン
Amazonですがしげるさんのお宅ですか？
えっと
私の名前は……

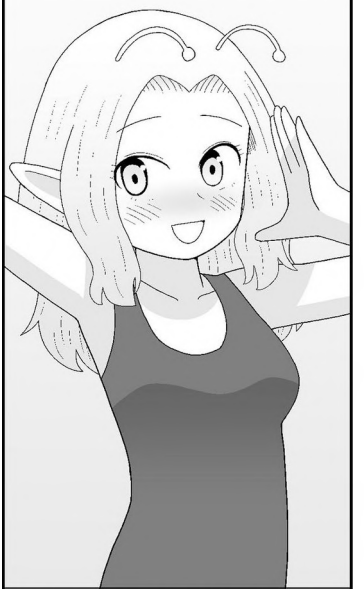
しげるげひじゃおれこいおらえくうれおいあjふぁlfヶあjlj■ぁjf；ずいいりおあえいrじゃですが
あー
大丈夫です。宛名にも「しげるげひじゃおれこいおらえくうれおいあjふぁlfヶあjlj■ぁjf；ずいいりおあえいrじゃ様」とありますので。
あ、よかった
あれ
とつぜん圏外になっちゃった
誰だっけ？
クラウドにも接続できない
次になにをすればいいのかわかからない
ていうか、オレって、

地球は狙われている！

いま、JKの間ではファミコンが流行っている!?

オタク君VS博識ギャル

OTAKU-KUN VS KNOWLEDGE GAL



オタク高校生と、妙に博識なギャル・物部つむぎのレトロゲームでラブコメな日常。今回はオタク君の家で、ファミコンの名作をプレイ！　前作『中年男子の日常 ゲームラボの巻』は電子書籍で発売中！　チェックしてね！

牛帝

Twitter　@gyutei_4koma
pixiv　https://www.pixiv.net/users/11143

無茶ぶりのつもりが

オタク最大の喜び

89年発売の
ファミコンソフト
『**大声ランド**』は

まさに物部
さんが求めてる
ゲームだね

大声で敵を
マヒさせて
面を進んで

ボス戦はしりとりや
神経衰弱っていう
ゲーム

キャラがかわ
いいし私でも
簡単だし…

まさに
注文通りの
ゲームね！

注文通りの
コンシェルジュ
ができた時…

オタクとして
最高の喜びを
感じる…！

じーん…

博識は便利

一面ボス
「巨大キノコ」

どことなく
オタク君に
似ている…

にている…

どうかした？

えっ!?
いや…

知ってる？
地球最大の生物は
キノコなんだよ！

博識雑学で
けむに巻かれ
てる気が…

記憶力の低下

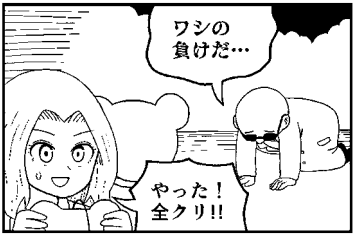
神経衰弱
ボス撃破!!
博識なだけじゃなくて記憶力もいいんだね
ワイの まけや

次のボスは
オタク君が
やってみてよ

でなおして
こい!

ネットのクソ
情報に脳が
浸食されて…
子ども時代より
記憶力が落ちて
いる…

全クリ


ワシの
負けだ…
やった!
全クリ!!

ゲーム初心者
でも簡単に
クリアできるし
やさしい世界で
とっても
よかった!

物部さんが
気に入って
くれて
よかった

それじゃあ…
『ズド2』で
対戦しよっか
えっ!?

人間賛歌

暴力的なゲームは
ちょっとみたいな
話だったのでは…

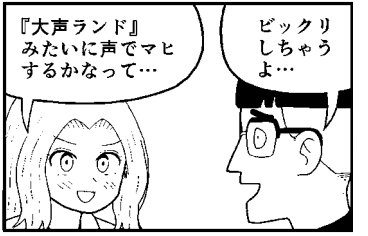
やさしい世界も
癒されて
いいんだけど…
やっぱり…

格ゲーで
生きた人間を
めちゃめちゃに
する方が…
面白い
かなって…♡

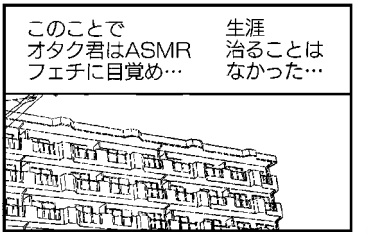
ヤッベッ
ゾ

ASMR

わっ！
ひえっ!?


『大声ランド』
みたいに声でマヒ
するかなって…
ビックリ
しちゃう
よ…

ごめん
ごめん…
じゃあ
ウィスパー
ボイスで…
こしょ
こしょ


このことで
オタク君はASMR
フェチに目覚め…
生涯
治ることは
なかった…

※本コーナーは特別復活版のため、新人ライターの赤野君が自作自演で質問と回答を書いた創作です。一部事実とは異なる部分があります、あらかじめ、ご了承ください。

ユーザーの悩みと不安に答える

読者と編の電脳誌上裁判

── 復活版 ──

読 平成は遠くなれにけり。「電脳誌上裁判」復活？おめでとうございます。早速ですが昨今のコピーゲーム事情について一言モノ申させてください。昨今のネットオークションでのコピーゲームの氾濫、流石に酷すぎやしませんか？　特に〇フオクや〇ルカリに出回るコピーゲームのあくどさには目を覆わんばかりです。かつてはアジアを中心に正規品に手が届かない人向けに作られていた趣の強かったコピーゲームですが、レトロゲームの高騰により最近では資金力のあるマニアを狙った高価なコピーが続々と作られています。

「偽物自体が悪である」という前提を踏まえた上でなお、偽物が偽物として氾濫しているならまだしも、偽物が本物ヅラして世に出回っている現状は常軌を逸しているとしか思えません。このままではコピーゲーム業者の作る偽物が本物の数より多くなってしまう可能性すらある。見抜く方法も限られており、私の知り合いにも騙された人が大勢います。我々は指を咥えて現状を眺めているしかないのでしょうか？　GL編集部の皆様はどうお考えでしょう？

（愛知県長久手市/S端子）

編 ユーザーの悩みと不安に答えるGL電脳誌上裁判への久々のご投稿、ありがとうございます。技術の進歩が日進月歩ならコピーゲームの精巧さも日進月歩、最近では一見しただけでは違いの分からないビデオゲーム版“スーパーコピー”も珍しくなくなりました。現在の市場が不健全なのはご指摘の通り。動く金額が大きくなったのにあわせて、反射勢力や海外の個人製作者などこれまでとは別種の出自を持つグループがコピーに参入しているとも聞きます。コピーの取り締まりは大昔からイタチごっこ。メーカーや警察に期待しても根絶に至ることはないでしょう。最終的には、私達一人一人がゲームに関する知見を深め続けるしかありません。たった十年前までは、コピーゲームといえば現代のワンチップ構造やフラッシュメモリを用いて安価に作られており、本来のチップや電池すら再現されていない軽くて安っぽい作りが主流でした。「コピーを見抜くには重さを測れ」とさえ言われていたのです。

しかし鑑定法が知られるようになった今では、基盤が復元されているどころかメーカー名を刻印した複製品まで出回っています。それでもなお、コピー品を見抜くことは今も不可能ではありません。フォント滲みやはんだのつけ方、型番の組み合わせなどなど、多くの情報をヒントにすることが出来ます。ゲームのことを知れば知るほど、コピー品を見抜くのは簡単になるのです。

コピーの取り締まりがイタチご

赤野工作　作家・ライター・コレクター。『低評価ゲーム』の収集・紹介をライフワークとしている。2017年には、架空のゲームをレビューするSF小説『ザ・ビデオ・ゲーム・ウィズ・ノーネーム』（KADOKAWA）を上梓。

っこなら、鑑定法の進化もイタチごっこ。私達一人一人がゲームの知見を深め続けることで、いずれコピー業者もこの戦いに終わりがないことに気づくでしょう。GLの記事が、皆さん一人一人の戦いのお役に立てることを願っております。

【判決文】20年前から変わらず、クラッキングは面白いがコピーは犯罪！当然、有罪！

読 バッ活（今はただ全てが懐かしい……）時代からのベテラン読者でございます。最近数十年前のゲームラボのバックナンバーを読み返しているのですが、いくつか気になることが。それはこの「電脳誌上裁判」のコーナーについてなのですが、どうにも有罪比率が高いように感じられる、と言いますか、先ほどのコピーゲームの質問など、ちょうどGL編集部員の皆さんが有罪にしやすい質問が読者から送られすぎているように感じます。(笑)

GLの魅力はアングラにあり、他紙に無いのはほの暗さにありで、メーカーの商業主義に厳しくハッカー文化に親和性の高い読者が多いことは、私の例を出さずとも火を見るより明らかとは思うのですが。……もしかして、みなさん“やって”ましたか？　編集部員さんが送った質問に、編集部員さんが答える、みたいな、自作自演。新人に全ての質問を書かせていて、まさか今日私が送ったこの質問以外全部GLの自作自演だったなんてことは……（爆）

（長野県南安曇郡/スープレックス）

編 まさか三十年超の歴史を誇るGL電脳誌上裁判コーナーにて、裁く側であるGL編集部が裁かれる日がやってくるとは夢にも思いませんでした。おそらくwikipedia等の記述をご覧になって投稿されたのかもしれませんが、答えとしては、「そういうこともあったかも」です。過激に遊ぶ！がモットーの弊誌としては、怪しい情報から危ない情報まで、ありとあらゆるゲーム及びパソコン関連情報・ゴシップを扱ってきましたが、情報には細心の注意をもって取り扱ってきた、つもりです。しかしいかに情報誌と言えども、同時に娯楽誌であるわけです。その中では、あくまでエンターテイメントとしてですが、時にはコーナーを面白く読んでもらう演出も必要になってくるわけです。……特に、GLのように知的好奇心の旺盛な読者層を持つ雑誌で、お悩み相談や質問コーナーなんて類の記事をやろうと思ったら。一か月にお便りが１通、２通しか来なかったなんてことも、もしかしたらあったかもしれないでしょう？　それに、皆さんからいただいたお便りをそのまま載せるわけにはいかないって理由もありますが。ただし、どれもこれも全ては四半世紀以上昔の話。今はコンプライアンスもすっかり厳しくなり、時代は大きく変わりました。ハッカーたちの中でもフェイクニュースをまき散らすタイプは、デマ屋と呼ばれ、蔑まれます。最初から創作ですと断っているようなことでもなければ、今後は「電脳誌上裁判」で自作自演はありえないとお考え下さい。

【判決文】全ては四半世紀の時の流れに葬られた。時効のため、無罪！

読 自称“ゲームラボウォッチャー”です。もともとアジア系のトンチキガジェットが好きでGLを定期購読していましたが、いつの間にかゲームラボ自体の熱烈なマニアになってしまいました。好きなコーナーは芹沢さんがやられていたアジア通信です。(今はどこ行ってもお上品になっちゃって、嬉しいような寂しいような……）私自身がこういう人間だから、というわけではないのですが、往年のGL編集部に読者から来ていたお便りの内容が気になっています。

「それに、皆さんからいただいたお便りをそのまま載せるわけにはいかないって理由もありま

●夏になると自分の塩気でFC内部に塩味が溜まるんだけど、これって自作あるあるじゃないですかね（愛知県知多市/譖干狩り）
編「塩味が溜まる」って、CPU舐めて確認してるのか、塩の結晶でも出来てるのか、どっちなの……？

すが」というのは、やはり読者から来ていたお便りに“あぶない”情報がてんこもりだったので、止むに止まれずお便りコーナーで自作自演していたということなのでしょうか？　なにせ日本で唯一の戦うゲーム雑誌、そのお便りも歴戦の猛者からのキワドイ意見が集っていたのだろうとお見受けするのですが、いかがですか。

（東京都足立区/TAKERU）

編 まずはじめに分かっていただきたいのは、こう見えても弊誌にも守秘義務が存在する、ということです（笑）その上でお話し出来る範囲でお答えしますと、これも「そういうこともあったかも」という解答になるでしょう。技術系の投稿やイラストコーナーと違って、普通のお便りコーナーは集まりが悪かったのは事実です。だからと言って、投稿自体が無かったわけではありません。ましてや読者が“あぶない”情報ばかり送ってくるから採用するハガキがないので自作自演していた、というのは勘ぐりすぎです。（実際、電脳誌上裁判や床のコーナーで「自身の投稿が採用された！」という経験のある読者の方もいますよね？）

強いて言うなら、「頑張ってください！」といった編集部に対する励ましメールなどは、いただく分には大変有難いのですが紙面にそのまま載せることは出来ない、というケースは多かったでしょうか。いずれにせよ、読者の皆さんのほとんどは、私たちの掲げる「遊び」のラインをキチンと分かってくださっていましたから、「今日もハックだコピーがうまい」などの笑えないご冗談、ご感想のお便りはごく一部の方からしか来なかった、ということは皆さんの名誉のために名言しておきます。どちらかというと、問題はもっと事務的な、法律的な部分ですね。

【判決文】GLの読者の民度は思ったより高い。冤罪のため、無罪。

読 長らくゲームラボを通して情報通信の移り変わりを見てきましたが、最近になって、社会全体に一種の先祖還りを感じるようになりました。パソコン通信のはじめのころには、一昔前に流行ったダイヤルQ2をパソコン通信に置き替えただけ、といった安易なサービスが横行しましたが、現在のメタバース界隈のヤマ師たちの動きにもそれと同じような気配を感じてしまうのです。Youtubeでバズる仮想通貨の投資法などは、十数年前のゲームラボで読んだ「パソ通で電子マネーを儲けよう」の記事の焼きまわし。NFTの儲け話などは、プレミアエロゲの安い購入法を特集していた記事の二番煎じ三番煎じの話に聞こえて仕方がありません。そしてこうした先祖還りを感じるとき、いつも頭によぎるのは、ゲームラボの編集部の皆さんの身の危険です。

大昔から業界のキワドイ情報を取り扱っているゲームラボさんのこと、おそらくこれまで作ってきた敵の数も少なくないでしょう。過去の記事から恨みを買ったコピー業者などから、脅迫メールやクレームの手紙など、届いていませんか？　もしもそうしたことが理由で読者方のお便りを見れなくなっているのなら、もしもそれが理由でお便りコーナーで自作自演するしかなかったというのなら、許しがたいことだと思います。

（神奈川県横浜市/ノミ屋）

編 ご心配ありがとうございます。先にお答えしますと、これも「そういうこともあったかも」という回答になってしまいますね。GL編集部員は屈強な猛者揃いではありませんが、皆「本当に触れてはいけないライン」は弁えていますので、案外身の危険を感じるほどの事態に陥ったことはないです。ただし、上述の通り、完全に無かったというわけではありません。一通のお叱りのお便りが、事件、訴訟、都市伝説一歩手前にまで発展したケースもあり、ヘイトコントロールには常に細心の注意を払うようにしています。

とは言え、電脳誌上裁判は数少

●昔「Date」の工場の場所を教えろ」ってハガキ送ったガキが私です、その節はご迷惑をおかけしました（北海道札幌市/ジョーンズ）
編いいってことよ。でも仮に教えてたとしてどうするつもりだったのかは気になるな。

ない雑誌と読者との憩いの場です。これまで「お叱りのお便りに反応するのが怖いから、お便りコーナーを自作自演ばかりにしちゃおう」といった判断をしたことはありませんし、これからもありません。編集部員の立場から言えば、脅迫文が何通も来るより応援の手紙が一通も来ない方がよっぽど怖い！読者の皆さんあっての私たちGL編集部です。時には誰もハガキをくれなくて仕方なく、時には新人の教育のために間借りして、時にはどうしても面白いネタを思いついたので止むに止まれずお便りコーナーで自作自演した……。「そういうこともあったかも」しれませんが、読者をないがしろにするような真似はしません！わがままを言うなら、GL編集部に恨みのある皆さんも、出来れば穏当なやり方で抗議いただけるとありがたいですね。

【判決文】読者の皆さんの笑顔を優先します。告訴取り下げ、無罪！

読 ついにかかったな、GL編集部の馬鹿ども。wikipediaに「質問コーナーは大半が自作自演だった」って書いてあったから半信半疑だったが、俺はお前らのことを信用してたんだよ。お前らは自作自演などするわけがないってな。熱心なファンからの手紙にはやっぱりちゃーんと目を通してたんだな。見上げたもんだな。改めて、褒めてやるよ。

これで「電脳誌上裁判」のコーナーは自作自演じゃないってことは、世間様にキッチリ証明されたよな？　それってことはつまり、お前らは俺が送った手紙に目を通したってことだ。俺が送った質問にお前らが答えたってことは、お前らは俺の送った手紙を読んだってことだ。内容証明郵便を、開けたってことだ。ということは、同封しておいた文書にも、法律上目を通した扱いになるよな？　ならざるをえないよな？

お前らの明け透けな記事がこれまでいかに俺らの商売の邪魔になってきたか、ちょっとお話させていただきたいんだわ。営業妨害なんだよ、ああいうこと書かれちゃうとさ。お送りした質問一つじゃなかったですよね？　お答え、いただけますかね。

（長野県南安曇郡/スープレックス）

編 冒頭に述べた通り、今回の「電脳誌上裁判」は特別に、全てゲームラボ新人ライターである赤野君に自作自演で書いてもらいました。一個目の質問から五個目のの質問まで、全てが彼の創作になります。

多くの読者から指摘を受けている通り、「電脳誌上裁判」ではこれまでも演出の一環として自作自演の質問及び回答が多く存在しました。ですので、仮にその中に特定の文章と似通った文言があったとしても、全ては偶然です。当然ながら、何かを見た/見てないといった法律的要件になるわけがありません。

編集部ではコロナ禍のリモートワーク体制のため、現在に至るまで長野県南安曇郡/スープレックス様から頂いたお手紙はただの一通も開封しておりません。御用の場合は弊社特設お問い合わせフォームまでメールをいただきますと、場合によりメールを開封することもある場合があります。もちろん、無い場合もありますのでご了承ください。

ゲームラボ編集部はこれからも、楽しく正確な紙面づくりのため、改善に努めてまいります。ご懸念の自作自演疑惑につきましても、上記様々な理由を含めた「そういうこともあったかも」という回答にとどめ、今後の課題とさせていただきます。

以上、よろしくお願いします。

【判決文】そもそも訴訟は始まっていませんので判決も下されません。諦めてください。

●小説のネタじゃなく本当に電脳誌上裁判復活させても面白いと思うんですが、いかがですか。ゲーム業界駆け込み寺みたいになる可能性もあるけど（東京都千代田区/模範的工作員）**編**ノーコメントで（ぉ　一謎

ゲームラボ

次回は12月刊行予定

続報は、編集部Twitter（@GameLabo_sansai）などで告知いたします！

ゲームラボ 2022春夏
ラジオライフ2022年7月号増刊
第43巻10号

2022年6月21日発行

発行人　塩見正孝
編集人　若尾空

振替　00130-2-58044
発行所　株式会社三才ブックス
〒101-0041
東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル 3F
TEL　03-3255-7995
FAX　03-5296-9620
URL　http://www.sansaibooks.co.jp/
mail　info@sansaibooks.co.jp

印刷・製本　大日本印刷株式会社

表紙デザイン　ヤマザキミヨコ（ソルト）
本文デザイン　大宮直人（大宮デザイン室）
ソルト
NALICO

©2022 SansaiBooks Co.,Ltd

注意事項

◆記事中のOSやプログラム、ゲームソフトなどの名称は、各メーカーの登録商標です。また掲載されたプログラムはフリーウェアなどの断り書きがあるもの以外、個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用することはできません。

◆掲載されたソフトおよびハードの改造を行うことで、メーカーの保証対象外になるケースがあります。改造を行う人は、いかなる場合も各自の責任のもとで行ってください。編者および編集部、株式会社三才ブックスはいっさいの責任を負いません。

◆技術的な興味に基づいたものであっても、コピープロテクトを解除することは著作権法や不正競争防止法等に抵触する恐れがあります。

◆掲載された内容は実験および検証に基づいていますが、すべての条件・環境下での同様の動作を保証するものではありません。

◆掲載された記事のデータは、制作時のものです。記事内容が古くなったりLINK先として掲載されたサイトがアクセス不可となったりすることがありますが、筆者および編集部は最新情報を提供しサポートすることはできません。

◆本誌の無断転載を禁じます。

読者プレゼント

同人誌 知らゲーX

A 3名様

ライター・pusaiがゲームラボに入りきらなかったこぼれネタなどで作っている同人誌。冬コミ新刊を３名様に。

レトロゲームカセット詰め合わせ

B 1名様

編集部から、ファミコン・スーファミなどのカセットを10本まとめてプレゼント！　例によって動作保証なし!!

美少女ゲーム系グッズ類

C 1名様

ショップ特典など、美少女ゲーム関連のグッズをいくつかまとめてプレゼント。編集部員私物のため、中身は選べません。

プライズフィギュアセット

D 1名様

ライター・ToyBoxがゲーセンで取ってきたフィギュア。最近は、セ●ラームーン関連をよく取ってるらしいが、内容は未定。提供：ToyBox

《応募方法》ハガキまたは封書に、A～Dと必要事項（氏名・年齢・郵便番号・住所）を明記し、下記へ郵送してください。
《応募期間》2022年8月20日まで ※当日消印有効
《注意事項》当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。個人情報は賞品の発送のみに利用します。

〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-6-5　OS'85ビル3F
（株）三才ブックス　ゲームラボ編集部プレゼント係行

投稿イラストなどはコチラまで！

ハガキまたは封書でお送りください。Eメールでの投稿も受付中です。情報提供、やってほしい記事、ご意見ご感想などもお待ちしています。
《投稿期間》2022年11月1日まで ※当日消印有効

〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-6-5　OS'85ビル3F
（株）三才ブックス　ゲームラボ編集部　T2Tコーナー行
E-mail：glabo@sansaibooks.co.jp

編集後記

PCエンジンの基板は、コンパクトな中に各チップが整然と並んでおり、見た目が非常に美しい。そんな基本設計の良さのためか、映像もノイズレスでクリア。モノづくりという面で、国産パソコンの覇者・NECの底力を感じさせられる。20周年ということで（？）、XBOX GAME PASSを３年分ぶっこんでみたものの、あんまり遊べてない…。Xbox Liveから変換する技を使えば、お得なのは確かなんだけど（詳細は検索すればいくらでも出てくるはず）。（若尾）

PCエンジンは私にとって思い出のハードなんですよ。なにせ当時はPCエンジンというのは高嶺の花。持っているだけでクラスのヒーロー！買った友達の家はたまり場になっていました。私も毎日のように通い詰めていたわけですが、親にいい加減にしろと怒られ、「だったらPCエンジン買ってくれよ」と駄々をこねたら買ってくれたんですよ。その後はCD-ROM²にレーザーアクティブと行くところまで行ったんですよね（pusai）

マクスウェル
ぬいぐるみ発売中!

2023年発売予定!
GBA&PC&ニンテンドースイッチ対応!

GOODBOY GALAXY

グッドボーイ・ギャラクシー

マクスウェル君を二足歩行のワンコと言うなかれ!

故郷の星が崩壊の危機だっ!

マクスウェルと一緒に未知の惑星を探索しながら、
沢山の愉快なおともだちを作って謎のおっかない
奴らに立ち向かおうっ!

ゲームの特徴

- ☆ 複数の攻略ルートを備えたギュッと濃密なマップを探検しよう
- ☆ 50人のキャラクターたちに会ってトモダチカードを集めちゃおう
- ☆ うま〜く隠された秘密のエリアを見つけよう
- ☆ いろんなタイプの敵と遭遇して戦うんだ
- ☆ 宇宙船に乗って惑星から惑星へ!銀河を探索しよう
- ☆ 愛用のブラスターを特殊能力で強化していこう
- ☆ 最先端の 0.2K(240x160) グラフィックだ

www.firstpressgames.com

体験版

1ST PRESS

ニュースレターを購読

Windows / macOS / Linux

SOFTWARE

これ１本で…

- 簡単にしゃべる！しかもハイクオリティ！
- 男性３種 女性３種 女の子 の７種収録
- 商用利用 OK! 業務利用 OK!

入力文字読み上げソフト

voicepeak ボイスピーク

商用可能 6ナレーターセット

パッケージ版：29,800円（税込）
ダウンロード版：23,800円（税込）

無料体験版も公開中！

お気軽にお試しください！

サンプル音声は こちら

https://www.ah-soft.com/voice/6nare/ または ボイスピーク 検索

LINE 友だち登録で最新情報をGETI

Twitter AHS公式 @ahsoft https://twitter.com/ahsoft

https://www.ah-soft.com/
株式会社AHS
〒110-0005
東京都台東区上野3-16-3 上野鈴木ビル5F

AHS www.ah-s.com

©2005-2022 AHS Co.ltd. All rights reserved.

三才ブックス発行
雑誌09156-07
Ⓒ9／20